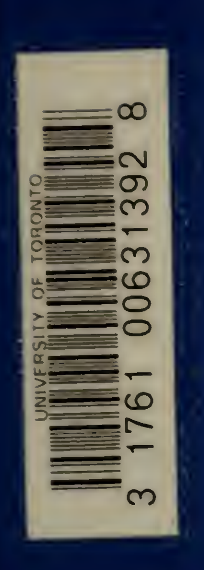
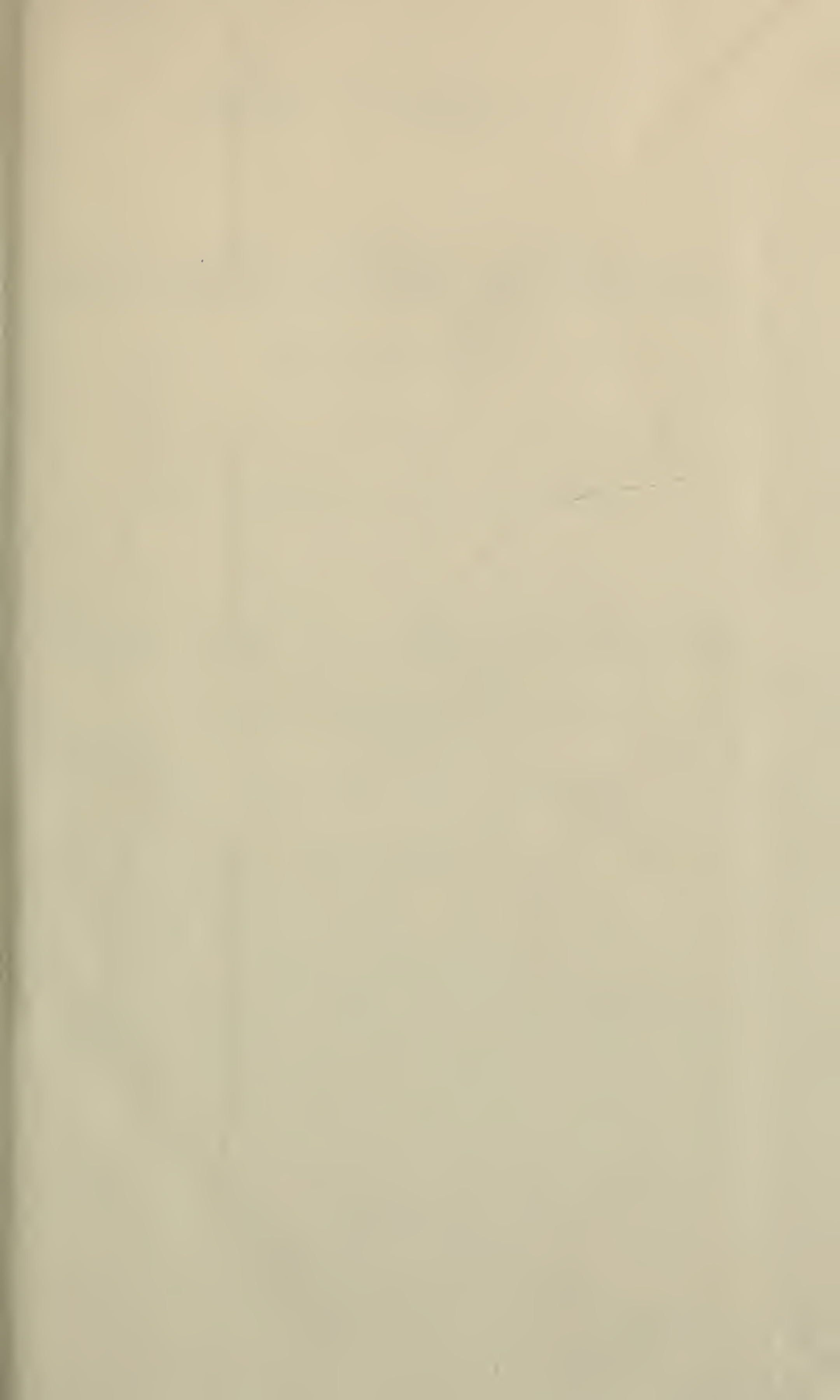
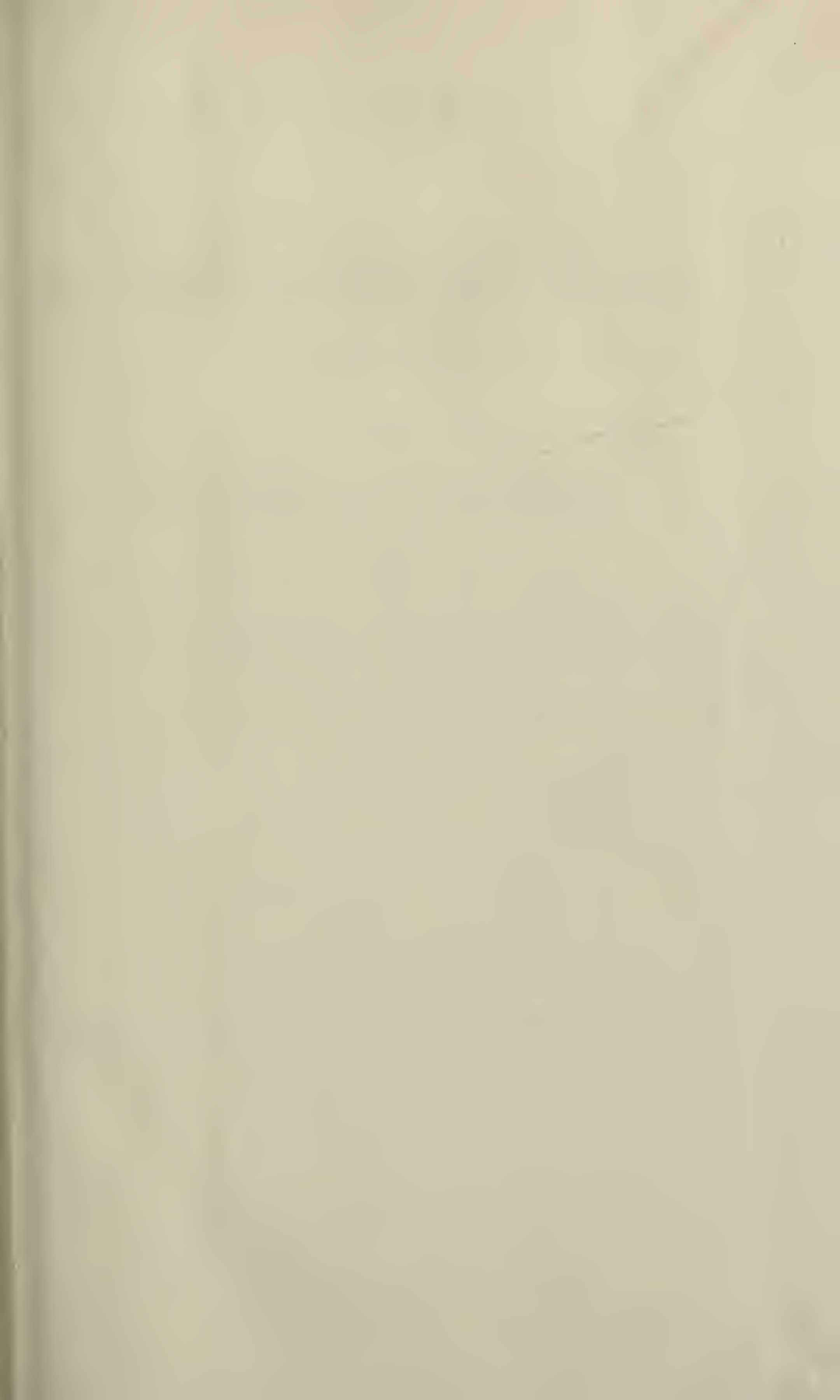

UNIVERSITY OF TORONTO
3 1761 00631392 8









Mythologie

der

alten Teutschen u. Slaven,

in Verbindung

mit dem

Wissenswürdigsten aus dem Gebiethe

der

Sage und des Aberglaubens.

Nach alphabetischer Folge der Artikel

herausgegeben

von

Anton Tkány,
Professor der Humanitäts-Classen am k. k. Gymnasium in Znaim.

Znaim, 1827.
Gedruckt bei Martin Hofmann.

Zweite Abtheilung

von

N bis Z.

N.

Naal oder **Nal**, auch **Laufeya** genannt, nach der Skandinavischen Mythologie die Gattin des Riesen **Farbaute**, und Mutter des bösen **Loke**.

Nabka. S. **Libussa.**

Nacht. S. **Nat. Juelfest.**

Naglfar (**Naulfar**). So heißt nach der Skandinavischen Mythologie das Unglücksschiff, in welchem die Muspelsöhne am Ende der Welt zum Kampfe mit den Asen herbeisegeln. Es ist das größte von allen Schiffen der Welt, und aus den Nägeln verstorbener Menschen gebaut. Wenn daher einem Verstorbenen die Nägel nicht abgeschnitten werden, so wird dadurch der Bau dieses Fahrzeuges befördert, dessen Vollendung weder Götter noch Menschen wünschen können. **Naglfar** heißt auch der erste von den drei Männern der **Nat** (s. d. Art.).

Nanna, nach der Skandinavischen Mythologie die Tochter **Nefs** (auch **Gevar** genannt) und die Gemahlin **Balders**, dem sie den Gott **Forsette** gebar. Bei dem Leichenbegängnisse ihres Gatten brach ihr vor Leid das Herz, und sie wurde mit ihm auf demselben Scheiterhaufen verbrannt. Da Balder Symbol der Güte

ist, so könnte man seine Gemahlin Nanna als eine Personifizirung weiblicher Tugend und Treue erklären.

Nar, Narve oder Narir, ein Sohn des Skandinavischen Gottes Loke und der Sigina. Die Götter ließen ihn von seinem, in einen Wolf verwandelten Bruder Vali zerreißen, um mit seinen Gedärmen den Loke an drei Felsenspitzen zu binden. S. Loke.

Nastrond (Ufer der Leichen), nach der Skandinavischen Mythologie der schreckliche Ort, wohin nach Allvaters Weltgericht die Lasterhaften, vorzüglich die Mörder, die Ehebrecher und Meineidigen, zu ewigen Qualen verdammt werden. Dort ist ein großes, abscheuliches Gebäude, dessen Thüren gegen Norden sehen. Es ist mit Schlangen gedeckt, deren Köpfe nach dem Innern des Hauses gewendet sind, und beständig Gift speien, so daß ganze Giftströme sich über den Boden ergießen, worin die Verdammten unter den entsetzlichsten Martern waten müssen.

Nat oder Nott (Nacht), nach der Skandinavischen Mythologie eine Tochter des Riesen Niörve oder Norve, schwarz und finster wie ihr Geschlecht. Sie hatte drei Männer; mit dem ersten, Naglfar, zeugte sie den Audur (Stoff, Vorrath), dem zweiten, Anar (Formkraft, Bildungstrieb), gebar sie die Jörd (Erde), mit dem dritten, dem Göttersprößling Dellingur oder Dällingr (Dämmerung, Licht), zeugte sie den Sohn Dagur (Tag), der licht und glänzend war, wie seines Vaters Geschlecht. Allvater setzte Nat sammt ihrem Sohne Dagur an den Himmel, und gab ihnen Roß und Wagen, damit sie jeden natürlichen Tag die Erde umfahren. Nat fährt voran mit ihrem Pferde Rymfaxi (Reif- oder Dunkelmähne), und bethaut die Erde jeden Morgen mit dem von seinem Gebisse herabtriefenden Schaume; Dagurs Roß aber heißt Skynfaxi (Schein- oder Glanzmähne), und erleuchtet mit seiner Mähne Luft und Erde. Die Allegorie dieser Mythe ergibt sich von selbst.

Naut, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Nebelkappe. S. Nibelungenlied.

Necken. S. Nöcken.

Nef. S. Gevar.

Nehalennia, eine altteutsche Göttin, die in Belgien, auf der Insel Walchern, und am Niederrheine wahrscheinlich als Göttin des Handels und der Schiffahrt verehrt wurde, sonst aber auch für die Göttin des Mondes und der Fruchtbarkeit gehalten wird. Sie wurde gewöhnlich sitzend, manchmal auch stehend abgebildet, in der einen Hand ein Körbchen mit Obst, in der andern ein Gefäß mit Fischen haltend; ihr zur Rechten ein Hund. Auf den im Jahre 1647 auf der Küste von Walchern entdeckten sechzehn Altären mit ihrem Bild und Namen kommen auch als Verzierungen Reben und Trauben, Vordertheil eines Schiffes, Genien und fremde Pflanzen vor. Den Namen leiten Einige von dem altceltischen Worte Neha (Nymphe) und Halle (Tempel oder Waaren-Niederlage) ab.

Nehoda oder Pochwist (Nebel, Trübheit) wurde von den Böhmen und Mährern verehrt; vermuthlich, um die ungünstigen Einflüsse einer trüben, nebeligen Witterung abzuwenden.

Nemisa, ein böser Wendischer Gott, in die Klasse der Schwarzgötter (s. d. Art.) gehörig, und zu Arkona verehrt. Er ward abgebildet als ein bekleideter Mann mit vier Strahlen um das Haupt, einem Flügel darauf, und einer Taube mit ausgebreiteten Flügeln auf dem Unterleibe. Seine Bedeutung ist unbekannt.

Nestelknüpfen hieß im Teutschen Aberglauben eine Art Zauberei, wodurch man jemanden durch Knüpfung von Nesteln (Schnüren oder schmalen Riemen) zum Beischlafe untüchtig machen wollte. Gewöhnlich machte man zu diesem Behufe drei Knoten unter Hersagung gewisser Zauberformeln bei einem Leichensteine, oder an andern geweihten Oertern. Eben so hatten diejenigen eigene Gebräuche zu beobachten, welche von der Wirkung des Nestelknüpfens er=

löſ't seyn wollten. Diese magische Sitte verliert sich in das graueste Alterthum.

Nibelungenlied. So heißt ein altteutsches Heldengedicht, welches in den Sagenkreis des Heldenbuches gehört, und mit der Nordischen Sage und Mythologie in vielfachem Zusammenhange steht. Wahrscheinlich ist es ein und derselbe mythische Stoff, aus welchem zuerst im Norden die Sage von den Niflungen, und später in Teutschland das Nibelungenlied entstand. Die Benennung des Gedichtes rührt von einem darin vorkommenden Heldengeschlechte, den Nibelungen oder Niflungen her; welcher Name wohl auf den ältesten mythischen Ideen von einem Nordischen Nebellande beruhen mag. Um das in einander greifende Gewebe und die Basis beider Dichtungen, sowohl der Nordischen als Teutschen, beurtheilen zu können, wird hier eine kurze Skizze der erstern dem Inhalte des eigentlichen Nibelungenliedes vorausgeschickt, dann aber auch von der Deutung, Kritik und Literatur des Gedichtes selbst, das Nöthigste beigebracht.

Niflungen-Sage.

Als die Asen die ganze Welt durchzogen, um das Thun und Treiben der Menschen kennen zu lernen *), kamen Odin, Loke und Häner an einen Fluß, und bemerkten eben, wie eine Fischotter im Wassersturze einen Lachs auffing, und ihn mit verschlossenen Augen verzehrte. Augenblicklich ergriff Loke einen Stein, warf damit die Otter todt, und rühmte sich nun, durch einen einzigen Wurf Otter

*) Erinnert dieß nicht an die besonders in Slavischen Ländern gangbare Sage von den Reisen, die Christus in Gesellschaft des heil. Petrus auf Erden gemacht hat? — Auch der Ovidische Jupiter, der in Menschengestalt unter den Sterblichen wandelt, und sich von ihrer Bösartigkeit (Lykaon) überzeugt, dringt sich hier unwillkührlich dem Gedächtnisse auf.

und Lachs erbeutet zu haben. Die Götter nahmen ihren Fang mit sich, und kamen in ein Dorf, wo sie bei einem Landmanne, Namens Hreidmar, der zugleich ein großer Zauberer war, nächtliche Herberge fanden. Aus der bei den Asen befindlichen Fischotter erkannte Hreidmar den Tod seines Sohnes Otter, der gewöhnlich in Ottergestalt Fische fing, und damit das Haus des Vaters versah. Hreidmar und seine zwei übrigen Söhne, Fofner und Reigin, ergriffen nun die Asen, und forderten als Lösegeld für Otters Leben so viel Gold, als zur Anfüllung und auch äußern Bedeckung des Otterbalges nöthig wäre. Loke ward daher von Odin nach Svartalfheim (dem Lande der schwarzen Elfen oder Zwerge) geschickt, um das Gold aufzutreiben. Hier fing er den in einen Fisch verwandelten Zwerg Andvari, und verlangte von ihm als Lösegeld alles Gold, was er in seinen Felsen hätte. Andvari brachte auch gewissenhaft alles Gold herbei, bath aber dringend, nur einen kleinen Goldring behalten zu dürfen, weil er mit dessen Hülfe wieder so viel Gold erhalten könnte, als er abgeliefert hatte, und so viel er nur immer wünschte. Der Zwerg bath vergebens; auch den Ring mußte er herausgeben, wobei er aber jedem künftigen Besitzer desselben den Tod anfluchte. Loke kam mit dem Golde in Hreidmars Hütte zurück, wo damit der Ottersbalg gefüllt und bedeckt wurde; blos den Ring wollte Odin zurückbehalten, allein auf Hreidmars Andringen mußte er damit ein noch unbedecktes Haar an der Schnautze des Balges bedecken. Dadurch erzürnt, wiederhohlte er den schon von Andvari ausgesprochenen Fluch des Goldes. Von nun an ward das Gold auch Ottersgeld oder der Asen Nothgeld genannt. Der dem Golde anklebende Fluch fing bald zu wirken an. Hreidmar weigerte seinen Söhnen Antheil an der Beute, und ward deshalb von Fofnern erschlagen; der dann auch seinem Bruder Reigin, da er seinen Theil forderte, den Tod drohte, Hreidmars Helm, Aegershelm genannt, der allem Lebendigen fürchterlich war, aufsetzte, sein Schwert Hrotte nahm, und sammt dem erbeuteten Schatze nach der Heide Gnytaheide zog, wo er sich als Lindwurm auf das Gold legte, und es so bewachte. Reigin nahm sein Schwert Refsel, und flüchtete zum König Hjälfrek, dem er in mehrfacher Ei-

genschaft, vorzüglich aber als Schmid diente. Hier übernahm er den jungen Sigurd, den Sohn des hochberühmten Volsungs Sigmund, zur Erziehung, die ihm auch so sehr gelang, daß Sigurd noch berühmter als sein großer Vater, und überhaupt der wackerste aller Heerkönige an Sinn und Kraft wurde. Diesen reitzte nun Reigin zur Rache gegen Fofnern; indem er ihn ermunterte, den Lindwurm zu tödten, und sich des Goldes zu bemächtigen. Zu diesem Ende schmiedete er ihm aus den Stücken von Siegmunds Schwert ein anderes, genannt Gramur, welches so scharf war, daß Sigurd damit Reigins Ambos spaltete, und eine vom Strome gegen die Schneide getriebene Wollflocke zerschnitt. Hierauf zogen Sigurd und Reigin nach Gnytaheide, wo Sigurd auf dem Wege, den Fofner gewöhnlich zum Bache nahm, eine Grube machte, und sich darin so lang verborgen hielt, bis der Lindwurm herangekrochen war, dem er dann das Schwert durch den Bauch stieß. Reigin von aller Furcht befreit, sann nun selbst tückisch darauf, wie er sich des Goldes bemächtigen könnte; jammerte verstellt über den Tod seines Bruders, und forderte von Sigurd zur Versöhnung, daß er Fofners Herz am Feuer brate; er selbst aber trank Fofners Blut, und legte sich schlafen. Sigurd röstete das Herz, kostete davon, und verstand sogleich die Sprache der Vögel. Zwei Schwalben warnten ihn vor Reigins Tücke, und riethen ihm, ihn zu tödten. Sigurd that es, lud dann das Gold auf sein Pferd, das Gra-ni hieß, und wollte dieses am Zügel führen. Das Roß wich aber nicht von der Stelle, als bis auch Sigurd sich hinaufgeschwungen; wo es dann rasch dahin flog, obgleich des Goldes so viel war, daß es kaum drei gewöhnliche Pferde weggeschleppt hätten. Sigurd ritt nun seine Strasse, bis er zu den Hindaralpen kam, wo er ein Haus fand, in welchem ein Mädchen in Helm und Panzer schlief. Er hieb den Panzer herab; da erwachte die Heldin, und gab sich auf seine Fragen als eine Valkyrie (s. d. Art.) und des mächtigen Atli Schwester, Namens Brynhilldur, zu erkennen. Bei ihr verweilte Sigurd längere Zeit, verlobte sich mit ihr durch feierliche Schwüre, und begab sich dann auf weitere Fahrten. So kam er zu einem Könige, der Gjuki hieß, des Königs Gemahlin nannte sich Grimhilldur; sie hatten drei

Söhne, Gunnar, Högni, Guttormur, und eine Tochter, Gudrunur. Alle Sprößlinge dieses Stammes wurden nach des Vaters Namen Gjukingar, sonst aber auch Niflungar genannt. Nachdem Sigurd lange Zeit der Gastfreundschaft des Königs genossen hatte; stieg in der Königin der Wunsch auf, ihre Tochter mit Sigurd vermählt zu sehen. Sie gab ihm daher einen Trank, der ihm seine Verlobte Brynhilldur vergessen, die Königstochter Gudrunur aber so lieb und theuer machte, daß er sie zur Gemahlin wählte. In der Folge ritt Sigurd mit seinen Schwägern Gunnar und Högni zu Atli, Budlas Sohn und Brynhilldurs Bruder, und verlangte die letztere (seine frühere Verlobte) für Gunnar zur Gemahlin. Brynhilldur weilte noch immer auf den Hindaralpen, und ihre Wohnung war rings von flammendem Feuer (Nord. Vaffurlogi) umschlossen. Da gelobte sie, nur den zum Manne zu haben, der durch die Flammen zu reiten wagte. Aber weder Gunnars Pferd Göte, noch Högnis Roß wollten durch das Feuer setzen; dieß zu thun war nur Sigurd's Grani im Stande. Da aber Grani keinen Andern als seinen Herrn aufsitzen ließ, so wechselte Sigurd mit Gunnar Gestalt und Namen, bestieg sein Roß, und setzte muthig durch die Flammen. Brynhilldur mußte nun ihr Wort lösen, und feierte mit Sigurd in Gunnars Gestalt die Hochzeit. Abends, als sie zu Bette gingen, legte Sigurd sein Schwert Gramur zwischen sich und die Braut, vorgebend, daß er sein Beilager auf diese Art feiern müsse, weil ihm sonst nach des Schicksals Schluß die Brautnacht zur Todesnacht würde. Am Morgen gab er der Braut den Goldring, den Loke dem Zwerge Andvari genommen hatte, und erhielt von ihr einen andern zum Pfande. Hierauf kehrte er zu seinen wartenden Schwägern zurück, nahm so wie Gunnar wieder die natürliche Gestalt an, und ritt mit Högni heim zum Könige Gjuki, wo nach einiger Zeit auch Gunnar mit Brynhilldur zum Besuche eintraf. Eines Tages gingen Brynhilldur und Gudrunur zum Bache, ihr Haar zu waschen. Da entspann sich zwischen beiden ein Streit über den Vorzug ihrer Männer, wobei es sich dann aufklärte, daß nicht Gunnar, sondern Sigurd durch die Flammen ritt, und neben Brynhilldur im Bette lag; wie es auch der verhängnißvolle Ring

Andvari's, der sich noch immer an Brynhilldurs Finger befand, unwiderleglich bewies. Brynhilldur, durch diese Entdeckung ergrimmt, suchte Gunnar und Högni zu bereden, Sigurd zu tödten; da aber diese mit ihm Stallbrüderschaft (s. d. Art.) getrunken, so trugen sie den Mord ihrem Bruder Guttorm auf. Guttorm durchbohrte den gewaltigen Sigurd im Schlafe; als aber dieser die Wunde erhalten, warf er noch sein Schwert Gramur nach dem Mörder, und es theilte ihn mitten von einander. Auch Sigurds dreijähriger Sohn Sigmundur wurde getödtet, die Tochter Svanhilldur aber verschont. Die rachegesättigte Brynhilldur erstach sich selbst, und ward mit Sigurd verbrannt, dessen Wittwe Gudrunur in der Folge den Bruder Brynhilldurs, den mächtigen König Atli zum Gemahl erhielt. Die Brüder Gunnar und Högni nahmen Fofners Erbe, d. i. das hinterlassene Gold Sigurds sammt dem Ringe Andvarinaut, und herrschten ruhig über ihre Lande. Da gelüstete den König Atli nach Sigurds Golde, und, Böses brütend, lud er seine Schwäger Gunnar und Högni zu sich. Diese nahmen zwar die Einladung an, verbargen aber vor ihrer Abreise das Gold im Rheinstrome, das seit dieser Zeit nimmer gefunden ward. Atli hatte unterdessen ein großes Heer zusammengezogen, und als die Brüder Gunnar und Högni in Begleitung weniger Freunde und Verwandten angekommen waren, wurden sie überfallen, und nach tapferer Gegenwehr gefangen genommen. Dem heldenmüthigen Högni ließ Atli das Herz lebendig herausschneiden, und Gunnar ward in einen Schlangenhof geworfen. Durch Gudrun erhielt er heimlich eine Harfe, die er, da ihm die Hände gebunden waren, mit den Zehen so bezaubernd zu spielen wußte, daß alle Schlangen einschliefen; mit Ausnahme einer einzigen Natter, die sich ihm durch die Brust durchbiß, und an seiner Leber hing, bis er todt war. Da Gunnar und Högni Niflungar hießen, so ward nach ihnen das Gold Niflungen-Schatz oder Erbe, auch Niflungen-Zwist und Rhein-Erz genannt. Um ihre gefallenen Brüder zu rächen, tödtete Gudrun zwei ihrer mit Atli erzeugten Söhne, und ließ aus ihren Schädeln kostbar verzierte Trinkgeschirre verfertigen, in welchen sie bei dem Todtenfeste der Niflungen ihrem Gemahl Meth, mit dem Blute der Kinder gemischt,

darreichte, und ihm auch ihre Herzen gebraten als Speise versetzte. Nachdem der König gegessen und getrunken, fragte er nach den abwesenden Knaben. Gudrun gestand die Gräuelthat, und gerieth darüber mit ihrem Gemahl in den heftigsten Zank; doch blieb es dießmal noch bei bloßen Worten. Als aber des Nachts der König und alle Hofleute von dem reichlich genossenen Meth im tiefen Schlafe lagen; durchstach Gudrun, von Högni's Sohn unterstützt, ihren Gemahl, zündete den Pallast an, mit welchem auch alle darin befindlichen Menschen verbrannten, und sprang dann selbst in die See. Allein die Wellen trugen sie an die Küste des Landes, das König Jönakur beherrschte, der sie nach kurzer Zeit zur Gemahlin nahm, und mit ihr drei Söhne, Saurli, Hamdir und Erpur zeugte. Diese hatten als ächte Niflungen-Sprößlinge so wie Gunnar, Högni und andere Niflungen rabenschwarzes Haar. Auch Svanhilldur, Sigurds und Gudruns Tochter, befand sich am Hofe ihres Stiefvaters Jönakur, und ward allgemein als die schönste und lieblichste Jungfrau gepriesen. Um sie ließ König Jormunrekur durch seinen Sohn Randver und den Gesandten Bicki werben. Svanhilldur ward beiden übergeben. Auf dem Heimwege suchte der tückische Bicki in Randvers Brust Liebe zur künftigen Stiefmutter zu erregen, sprechend, es zieme sich besser, daß die Junge dem Jungen zu Theil werde. Als sie aber zu Hause angekommen waren, klagte Bicki Randvern bei Jormunrekur der Buhlerei mit Svanhilldur an; worauf der ergrimmte König seinen Sohn sogleich zur Richtstätte führen ließ. Randver sandte seinem Vater einen gerupften Falken, zum Zeichen, daß er ohne Sohn, und das Reich ohne Stütze seyn werde, wie der Falke ohne Federn. Dadurch erschüttert, wollte Jormunrekur seinen Sohn begnadigen, allein auf Bickis Dringen war die Hinrichtung bereits geschehen. Nun reitzte Bicki den König zur Rache gegen Svanhilldur, ihm vorstellend, daß nur diese an dem Tode seines Sohnes und an allem übrigen Unheil Schuld wäre. Da ließ Jormunrekur, als er eben mit seinem Gefolge von der Jagd kam, und Svanhilldur am Ufer ihr Haar wusch, seine Ritter über sie reiten, und sie von den Hufen der Rosse zertreten. Gudrun erfuhr mit Schrecken das Ende ihrer Tochter, und feuerte ihre Söhne an,

den Tod der Schwester zu rächen. Sie versah sie mit so starken Helmen und Panzern, daß kein Eisen an ihnen haften blieb, und gab ihnen den Rath, den König Jormunrekur im Schlafe zu überfallen; Hamdir sollte ihm die Hände, Saurli die Füsse, und Erpur den Kopf abhauen. Als sich nun die Brüder auf der Reise zu Jormunrekur befanden, ward Erpur von den zwei andern befragt, was er wohl thun würde, wenn ihnen Jormunrekur aufstieße; er antwortete, er würde ihnen so viel helfen, als die Hand dem Fusse. Dieß schien ihnen sehr wenig, und sie erschlugen Erpur, besonders auch darum, weil ihm die Mutter bei jeder Gelegenheit vor ihnen den Vorzug gab. Bald darauf stolperte Saurli, und stützte sich mit den Händen; da sah er ein, daß die Füsse der Hände bedürften, und daß es besser wäre, wenn Erpur noch lebte. Endlich kamen sie des Nachts bei Jormunrekur an, gingen in sein Schlafgemach, und hieben dem Schlafenden Hände und Füsse ab. Der König erwachte, und rief nach seinen Leuten. Jetzt erkannten es die Brüder, wie nothwendig Erpur gewesen wäre, um dem Könige den Kopf abzuhauen. Jormunrekurs Leute griffen nun die Mörder an; allein keine Waffen konnten durch ihre Helme und Panzer dringen. Da rief der König, man möchte sie mit Steinen zu Tode werfen; was auch endlich geschah. Mit Saurli's und Hamdir's Fall war alles Geschlecht und alle Nachkommenschaft der Gjukingar oder Niflungar vernichtet; und die Steine heißen deshalb in Nordischer Mythe Hamdir's und Saurli's Verderben.

Nibelungenlied.

Im Burgundenlande herrschten nach ihrem Vater Dankwart drei königliche Brüder, Gunter, Gernot und Giselher; ihre Mutter hieß Ute, ihre reitzende Schwester Chriemhild. Dieser träumte einst, wie sie einen wilden Falken auferzogen, den ihr zwei Adler vor ihren Augen erwürgten; und Mutter Ute deutete den Traum dahin, daß der Falke einen edlen Mann, einst Chriemhilds Gemahl, bedeute, den ihr ein Mißgeschik entreißen würde. Um diesem Leide zu entgehen, hütete sich Chriemhild vor Männerliebe, aber umsonst.

der Mann, der ihre Liebe gewann, und um ihre Hand warb, war Siegfried, Sigmunds und Sigelinds, des Herrscherpaares in Niederlanden, hochberühmter Sohn. Siegfried war der größte Held seiner Zeit. Schon in früher Jugend erschlug er einen Lindwurm, badete sich in dessen Blute, und erhielt dadurch eine unverwundbare Hornhaut, nur zwischen den Schultern, wo zufällig ein Lindenblatt haften blieb, verletzbar. Einst kam er ohne alle Begleitung zu einem Berge, wo des Königs Nibelungs Söhne, Nibelung und Schilbung den von ihrem Vater ererbten ungeheuern Schatz oder Hort zu theilen im Begriffe waren. Sie bathen Siegfrieden, die Theilung vorzunehmen, und bothen ihm dafür ihres Vaters Schwert Balmung zum Lohne. Siegfried konnte die Zornigen nicht befriedigen, und erschlug sie mit Hülfe Balmungs sammt den sieben hundert Rittern und zwölf Riesen, die zu ihrer Vertheidigung herbeigeeilt waren. Dann bezwang er den mit einer siebenknäufigen Geißel bewaffneten Zwerg Alberich, des Nibelungenhortes Wächter, und errang von ihm die Tarn- oder Nebelkappe, die jenen, der sie trug, unsichtbar machte, und ihm zwölf Männer Stärke gab. So wurde Siegfried Herr des Nibelungenlandes und des großen Nibelungenschatzes, den der von ihm besiegte und in Eid genommene Zwerg Alberich wieder in jenem hohlen Berge verwahren, und treulich bewachen mußte. Mit Siegfried ward nun nach ihres Herzens Wunsche Chriemhild verlobt; doch mußte dafür der Bräutigam seinem künftigen Schwager Gunther feierlichst geloben, auch ihm zur Erlangung seiner auserkornen Braut Brunhild behülflich zu seyn. Brunhild, eine Jungfrau von außerordentlicher Schönheit und Körperkraft, herrschte weit jenseits des Meeres über Isenland, und wollte ihre Liebe nur jenem gönnen, der sie im Speer-Werfen, Stein-Schleudern und Springen überträfe; wer aber im Wettkampfe mit ihr den Kürzern zog, dem ward das Haupt abgeschlagen. Gunther machte sich nun auf die Brautfahrt; ihn begleiteten nebst Siegfried noch seine Verwandten Hagen von Troneg und dessen Bruder Dankwart der Kühne. Sie bestiegen ein Schifflein, fuhren den Rhein hinab, wobei Siegfried das Ruder führte, und langten in zwölf Tagen bei Brunhilds Burg Isenstein an.

Nachdem sich Gunther Brunhilden vorgestellt, und um ihre Hand geworben hatte, ward sogleich zum Wettkampfe geschritten. Sicher hätte Gunther unterliegen müssen, wenn nicht Siegfried in seiner Tarnkappe unsichtbar den Kampfplatz betreten, und an der Seite Gunthers, der blos die Geberden eines Kämpfenden nachahmte, und beim Springen von dem unsichtbaren Siegfried mitgetragen wurde, den Sieg errungen hätte. Brunhild war nun Gunthers Braut, und sollte gleich mit ihm nach Burgundenland ziehen; aber sie bath um Aufschub, bis sich alle ihre Freunde und Verwandten bei ihr versammelt, und Abschied genommen hätten. Gunther und Hagen schöpften deshalb Verdacht, und Siegfried machte sich sogleich mit seinem Schifflein insgeheim und ganz allein auf die Reise in sein erkämpftes Nibelungenland, überwand zuerst an seiner Burg den ihn nicht erkennenden riesigen Pfortner, und seinen leibeigenen Zwerg Alberich, und führte dann über tausend Nibelungen-Ritter zum Schutze Gunthers und der Gefährten in Brunhilds Land. Jetzt erst zog Brunhild mit ihrem Bräutigam und einem ungeheuern Gefolge von Männern und Frauen nach Burgundenland, wo die Doppelhochzeit, Brunhilds mit Gunther, und Chriemhilds mit Siegfried, auf das festlichste begangen wurde. Während sich alles der Freude hingab, weinte Brunhild, daß ihres Gemahls Schwester Chriemhild blos an einen Dienstmann, denn für einen solchen hielt sie Siegfrieden, verheirathet wäre. Gunther konnte sie nur dadurch beruhigen, daß er ihr Siegfrieds Rang mit dem Versprechen kund gab, ihr einst die Geschichte dieser Heirath zu erzählen. Abends, als man in's traute Kämmerlein gekommen war, weigerte Brunhild jede Zärtlichkeit, bis ihr Gunther die versprochene Heirathsgeschichte erzählt hätte. Gunther brauchte Gewalt, wurde aber von der hünenartigen Braut bezwungen, mit ihrem Gürtel an Händ und Füssen gebunden, und auf einen Nagel an die Wand gehängt, wo er die ganze Nacht jämmerlich zubringen mußte; erst am lichten Morgen erlös'te ihn Brunhild aus seiner peinvollen Lage. Der bestürzte Gunther vertraute sich abermals Siegfrieden, der ihm zu helfen versprach. Als nemlich die Schlafstunde herangerückt war, nahm Siegfried seine Tarnkappe, und ging unsichtbar mit Gunther in dessen Ehekämmerlein. Hier bezwang er mit

großer Anstrengung Brunhilden, die wieder mit Gunther zu ringen wähnte, nahm ihr einen Ring und ihren Gürtel, und ließ dann seinen Platz durch Gunther einnehmen. Jetzt bewies sich dieser als Mann, Brunhild aber verlor dadurch ihre Hünenstärke auf immer, und ward so schwach wie ein anderes Weib. Spät erst entdeckte Siegfried dies Geheimniß der fragenden Chriemhild, und übergab ihr den erbeuteten Ring sammt dem Gürtel. Nach den Hochzeits-feierlichkeiten zog Siegfried mit seiner Gemahlin und einem großen Gefolge heim nach Niederlanden, wo ihn seine Aeltern mit großer Freude empfingen, und ihm bald darauf die Regierung übergaben. Siegfried herrschte als der mächtigste und reichste König bereits zehn Jahre, als ihm Chriemhild einen Knaben gabar, der den Namen seines Oheims, Gunther, erhielt, so wie gegenseitig im Burgundenlande Gunthers und Brunhilds Sohn, Siegfried genannt ward. Brunhild, die Siegfrieden noch immer für einen ehemaligen Vasall Gunthers hielt, äußerte einst ihr Befremden über die wenige Aufmerksamkeit Siegfrieds, der es schon durch so viele Jahre unterließe, sie an ihrem Hofe zu besuchen; und Gunther mußte auf ihr Andringen Siegfrieden sammt Chriemhild auf einen freundschaftlichen Besuch laden. Die Eingeladenen leisteten ungeachtet des weiten Weges der Einladung Folge, kamen in Begleitung des alten Königs Siegmund glücklich zu Worms, der Residenz Gunthers an, und wurden mit aller Pracht und Herrlichkeit empfangen. Eilf Tage waren bereits mit Gastgelagen, Turnieren und andern Festlichkeiten verflossen, als sich zwischen Brunhild und Chriemhild ein Zank über den Vorzug ihrer Männer entspann, indem jene Siegfrieden nur für einen Dienstmann Gunthers erklärte, diese aber seinen Vorrang vor Gunther behauptete. Der Streit endigte damit, daß, als bei dem Zuge in die Kirche die Königinnen noch um den Vortritt zankten, Chriemhild Brunhilden entdeckte, nicht Gunther, sondern Siegfried habe sie in jener Nacht bezwungen, und ihr das Magdthum genommen; was sie zugleich durch Vorzeigung des Ringes und Gürtels bewies. Brunhild, dadurch auf das tiefste gekränkt, klagte es ihrem Gemahl, der Siegfrieden zur Rede stellte, von ihm aber in Gegenwart vieler Ritter die eidliche Versicherung erhielt, Chriemhilden nie-

mals so etwas gesagt zu haben. Dennoch brütete Brunhild Rache, und Hagen von Troneg, so wie Gernot und Otwin, des Königs Vasäll, verschworen sich ungeachtet der Weigerung Giselhers zu Siegfrieds Tode, worein endlich auch Gunther willigte, obgleich er Anfangs den Mord nicht zulassen wollte. Unter dem Vorwande, Siegfrieden überall schützen und vor Verwundung sichern zu wollen, wußte Hagen von Chriemhilden herauszulocken, daß Siegfried nur zwischen den Schultern, wo ehemals das Lindenblatt haften blieb, verwundbar sey, und gründete darauf seinen Verrath. Es ward eine Jagd veranstaltet, wobei sich vorzüglich Siegfried auszeichnete, dem die allzusorgsame Chriemhild ohne sein Wissen auf jenen Theil des Gewandes, der die verwundbare Stelle bedeckte, mit feiner Seide ein Kreuz ausnähte, damit Hagen seiner um so besser wahren könnte. Nach geendigter Jagd dürstete Siegfried sehr, und Hagen, der tückisch den Wein entfernt hatte, rieth, zu einem in der Nähe befindlichen Brunnen zu gehen, wohin ihn Gunther und die übrigen Ritter begleiten wollten; zugleich ward ausgemacht, Hagen und Siegfried sollten im Wettlaufe die Quelle erreichen. Siegfried war weit früher am Brunnen, wartete aber aus Achtung, bis erst König Gunther getrunken hatte, legte dann Schwert, Schild und Köcher ab, lehnte seinen Speer an die Linde, und trank. Da ergriff Hagen Siegfrieds Speer, und stieß ihn durch das bezeichnete Kreuz an dem Gewande des Trinkenden, daß das Blut stromweis der Wunde entquoll. Siegfried sprang auf, ergriff, da Hagen früher Schwert und Bogen entfernt hatte, seinen Schild, erreichte noch den Mörder, und schlug ihn mit dem Schilde zu Boden; sank dann aber selbst nieder, und gab, nachdem er noch Weib und Kind Gunthers Obsorge empfohlen hatte, seinen Geist auf. Sein Leichnam wurde auf dem Schilde fortgetragen, und von Hagen vor Chriemhilds Thür gelegt, die im Heraustreten vor Schmerz und Schrecken zu Boden sank. Zwar suchte Gunther Chriemhilden glauben zu machen, unbekannte Meuchelmörder hätten ihren Gemahl getödtet, allein Chriemhild wußte wohl, daß es Hagen gethan, und schwur ihm ewige Rache. Siegfried wurde mit unerhörtem Jammer und Klagen zu Worms am Münster begraben; worauf sein Vater Siegmund heim nach Nieder=

landen zog, Chriemhild aber auf Giselhers Zureden bei ihren Verwandten in Worms blieb. Giselher war es auch, der zwischen ihr und Gunthern eine Versöhnung zu Stande brachte, von welcher jedoch Hagen auf immer ausgeschlossen blieb. Bald darauf bewogen, auch auf Hagen's Anrathen, die Brüder Chriemhilden, Siegfrieds großen Nibelungenschatz, der ihr als Morgengabe heimgefallen war, nach Worms bringen zu lassen. Giselher und Gernot zogen in Begleitung von acht tausend Rittern nach Nibelungenland, um den Schatz zu hohlen, der ihnen auch von dem Wächter Alberich für Siegfrieds Wittwe unweigerlich ausgefolgt wurde. Ungeheure Lasten von Gold und Edelgestein, dabei auch ein Wünschrüthlein, wurden nun zu Schiffe gebracht, und auf dem Rheine gegen Worms geführt, wo Thürme und Kammern damit angefüllt wurden *). Chriemhild spendete von dem Schatze reichlich den Armen, machte auch häufig glänzende Geschenke, und erwarb sich dadurch die Liebe und das Wohlwollen Aller. Da rieth Hagen den Brüdern, Chriemhilden den Schatz zu nehmen, und als diese den Vorschlag nicht billigten, ging er selbst hin, und nahm ihr gewaltsam alle Schlüssel zu den mit Gold gefüllten Thürmen und Kammern. Die Brüder zürnten darüber, und Gernot rieth sogar, zur Vermeidung alles Zwistes den ganzen Schatz in den Rhein zu versenken. Da suchte Chriemhild bei Giselhern Schutz, den er ihr auch zusicherte, sobald er nur von einer Reise, die er mit Gunther und Gernot nothwendig unternehmen müßte, zurückgekehrt wäre. Chriemhilds Brüder zogen nun fort; Hagen blieb aber absichtlich zu Hause, bemächtigte sich des Nibelungenschatzes, und ließ ihn in den Rhein versenken, die Absicht hegend, des Goldes einst selbst zu genießen. Wohl klagte Chriemhild den heimgekehrten Brüdern die Unthat Hagens; allein dieser wußte sich bald wieder die Gunst der Zürnenden zu verschaffen, und es ward zwischen Gunther, Gernot, Giselher und Hagen durch einen

*) Der Schatz war so groß, daß zwölf ganze (vierräderige) Wagen nöthig waren, um ihn in vier Tagen und Nächten, je dreimal fahrend, vom Berge fortzuschaffen.

feierlichen Eid ausgemacht, so lange einer von ihnen lebte, niemanden zu verrathen, wo der Nibelungenschatz verborgen läge. Dadurch wollten sie es unmöglich machen, daß der Schatz an jemand andern gelange. Dreizehn Jahre trauerte Chriemhild, ihres Mannes und Gutes beraubt, als Etzel, der mächtige Hunenkönig, durch seinen Vasallen, den Markgrafen Rüdeger von Bechlarn, um sie werben ließ. Zwar sträubte sie sich Anfangs gegen den Antrag; allein die Hoffnung, als eine so mächtige Königin einst Siegfrieds Tod rächen zu können, bewog sie endlich, ihn anzunehmen. Sieben Jahre war sie bereits mit Etzel vermählt, als sie ihm einen Sohn gebar, welcher, ungeachtet der Vater heidnisch war, getauft ward, und den Namen Ortlieb erhielt. Etzels Liebe wuchs dadurch noch mehr, und Chriemhild, stets auf Rache gegen die Mörder ihres Siegfrieds sinnend, benützte sie, um den König zu bewegen, ihre Brüder und Verwandte an seinen Hof nach Hunenland zu laden. Etzel schickte seine zwei Hoffiedler (Spielmänner) Werbel und Schwemmel mit der Einladung nach Worms, die von Chriemhilds Brüdern angenommen wurde, ungeachtet sich der schuldbewußte und mißtrauische Hagen dagegen gesträubt hatte. Gunther, Gernot, Giselher und Hagen mit einem Gefolge von zwei tausend sechzig Rittern und neun tausend Knechten machten sich nun auf die Reise in Etzels Land. In der Schar der Ritter befanden sich tausend Nibelungenhelden, und der tapfere Volker, der wegen seines Saitenspieles allgemein der Spielmann oder Fiedler genannt ward. Am zwölften Tage kam der ganze Zug am Donauflusse an, der ausgetreten war. Hagen suchte nach den Fährleuten, und sah bei dieser Gelegenheit einige Frauen an einer Quelle baden, die bei seinem Anblicke schnell entflohen. Er nahm ihre Kleider; sogleich erschien eine von den Badenden, Namens Hadebruch, bath um die Kleider, und versprach dafür zu prophezeien, wie es dem Zuge auf der Reise und in Etzels Lande ergehen würde. Als Hagen die Kleider ausgeliefert hatte, begann eine andere von den Nixen, Namens Sigelind, die Prophezeiung, und verkündete, daß Alle im Hunenlande umkommen müßten, bis auf des Königs Kapellan, der allein wohlbehalten nach Haus zurückkommen würde. Unmuthig ob dieser Rede fragte Hagen nach

einem Fährmanne, und Sigelinde wies ihm ein Haus, hoch oben am Flusse, worin sich ein Schiffer befände; rieth ihm aber zugleich, sich bei diesem sehr wilden Fährmanne für dessen verwiesenen Bruder Amelrich auszugeben, weil er ihn sonst nicht überführen würde. Hagen that, wie ihm gebothen, und schon schickte sich der Fährmann an, ihm Folge zu leisten, als er sah, daß er einen Fremden, und nicht seinen Bruder Amelrich vor sich hätte. Jetzt weigerte sich der Schiffer, Hagens Bitte, selbst für großen Lohn, zu erfüllen. Beide, schon im Kahne, geriethen in den heftigsten Streit, so daß der Fährmann Hagen mit einer Ruderstange schlug, dieser aber dem Fährmanne den Kopf abhieb, den Leichnam über Bord warf, und sich dann mit dem blutigen Kahne mühsam durch die Strömungen zu Gunther und dem ganzen Zuge durcharbeitete. Beim Anblicke des blutbefleckten Kahnes äußerte Gunther die Vermuthung, daß Hagen den Fährmann wohl erschlagen habe; allein dieser entschuldigte sich, und läugnete die That. Nun war man in Sorgen, wie man ohne Fährmann über den Fluß kommen sollte; da both sich Hagen an, er selbst wolle Alle hinüber führen, und leistete in Zeit eines Tages, was er versprochen. Um aber die Prophezeiung der Donaunixen zur Lüge zu machen, warf er auf der Fahrt den Kapellan in den Fluß; doch dieser schwamm wohlbehalten bis an das Ufer zurück, und machte dadurch die traurige Weissagung nur desto gewisser. Wie Alles jenseits des Flusses war, zerschlug Hagen den Kahn, und warf die Stücke in die Fluthen. Auf die Frage, warum er dieß thäte, und wie man nun bei der Rückreise über das Wasser kommen könnte, antwortete er mit der Weissagung der Nixen, daß keiner von ihnen jemals die Heimath erblicken würde; den Kahn aber hätte er deshalb zerschlagen, damit jeder Zaghafte, der sie zu verlassen gedächte, in den Wellen seinen Tod fände. Der Zug ging nun durch Bayern, wo er wegen des von Hagen an dem Fährmanne verübten Mordes von einer Schar Reiter zur Nachtzeit angegriffen wurde, sie aber tapfer zurückschlug. Hierauf kamen die Reisenden in Passau an, wo sie von dem Bischofe Pelegrin, dem Oheime der Königsbrüder, so wie später in Oestreich von dem Markgrafen Rüdeger auf das freundschaftlichste aufgenommen wurden. In Oestreich

ward sogar Rüdegers schöne Tochter mit Giselher verlobt, und Rüdeger selbst schloß sich an den Zug, und geleitete ihn mit seinen Mannen bis nach Hunenland. Hier wurden die Burgunden zuerst von Etzels Vasallen, worunter sich besonders Dietrich von Bern auszeichnete, sehr freundlich empfangen, und dann zu Hofe geführt, wo Chriemhild ihre Brüder zwar innig und herzlich, um so kälter und bitterer aber den Mörder ihres Siegfrieds, Hagen von Troneg, begrüßte. Um ihrer Rache desto gewisser zu seyn, verlangte sie, daß keiner von den Königen und Rittern bewaffnet in den Saal trete; allein diese, von dem biedern Dietrich schon früher gewarnt, leisteten ihrem Begehren keine Folge, und behielten ihre Waffen bei sich. Gleich nach der Helden Ankunft beredete die Königin eine Schar Hunischer Ritter, sie an Hagen, der sich eben mit Volker im Vorhofe befand, zu rächen, und ihn zu tödten; doch schon der bloße Anblick der beiden Helden schreckte die Hunenschar von ihrem Vorhaben ab, und Chriemhilds erster Mordanschlag war vereitelt. Eben so mißlang ihr zweiter Plan, gemäß welchem Hagen im Schlafe getödtet werden sollte; denn da er selbst mit Volker des Nachts am Thore Wache hielt, während die Könige und Ritter im Saale schliefen, so mußten sich die von Chriemhild zum Morde abgeschickten Hunen wieder unverrichteter Sache entfernen. Tags darauf suchte die Königin noch Dietrichen von Bern und Rüdegern zur Rache gegen Hagen zu reitzen, allein vergebens. Besser gelang es ihr mit Etzels Bruder, Blödelin, dem sie große Ländereien und ein schönes Weib versprach, wenn er sie an Hagen rächen würde. Blödelin gelobte es, und hielt sein Wort. An der Spitze von tausend Hunen begab er sich in das Gebäude, wo Chriemhild gleich Anfangs in böser Absicht die Knechte der angekommenen Gäste abgesondert von ihren Rittern beherbergen ließ. Dankwart, Hagens Bruder, saß eben mit den Knechten zu Tische, als Blödelin eintrat, und ihm bedeutete, daß er nun für den, von seinem Bruder an Siegfried begangenen Mord sammt den Knechten sterben müsse; alle möchten sich nun wehren, so gut sie könnten. Dankwart sprang schnell auf, und schlug mit seinem ungeheuern Schwerte dem Redner den Kopf ab. Da stürzten die Hunen über Dankwart, und die unbewaffneten Knech-

te, die sich aber mit Stühlen und den daraus gezogenen Füssen so tapfer wehrten, daß sie die Hunen aus dem Hause trieben; obgleich von ihrer Seite über fünf hundert geblieben waren. Schnell kam die Nachricht davon zu den übrigen Hunischen Rittern, die, an zwei tausend stark, den erstern zu Hülfe kamen, so daß alle neun tausend fremden Knechte mit zwölf Rittern Dankwarts getödtet wurden, und dieser allein sich durchschlug bis an den Saal, wo Etzel mit seinen Gästen, den Burgunden, zu Tafel saß. Dankwart, von Feindesblut triefend, tritt in den Saal, erzählt die erlittene Schmach und den Mord der Knechte, und fordert Hagen und die Burgundischen Königsbrüder zur Hülfe und Rache auf. Alles geräth in Bewegung. Hagen haut sogleich nach Etzels kleinem Sohne Ortlieb, daß der Kopf des Kindes in den Schooß seiner Mutter Chriemhild fällt. Da springt Alles zum Kampfe auf. Dankwart und Volker, der Fiedler, besetzen die Saalthür, und hauen jeden Hunen nieder, der aus — oder ein will. Hagen, der das von Siegfried erbeutete furchtbare Schwert Balmung führt, Gunther, Gernot und Giselher thun Wunder der Tapferkeit. Nur Etzel und Chriemhild, von Dietrich, Rüdeger, und den Knechten der letztern begleitet, werden durch die Großmuth der Burgunden aus dem Saale gelassen; dann aber wüthet der Kampf von neuem. Ströme Blutes fließen; bis endlich das Gemetzel, theils durch der Kämpfenden Ermattung, theils durch die nöthig gewordene Wegräumung von sieben tausend Gefallenen, auf eine kurze Zeit aufhört. Jetzt aber drängen sich Etzels Vasallen, Iring von Dänemark, Irnfried, Hawart, und noch viele tausen Hunische Ritter zum Streite mit den Burgunden; doch alle fallen im Kampfe. So dauerte das Blutvergießen den ganzen Tag (es war der Tag der Sommerwende) bis in die Nacht. Die Unmöglichkeit sich zu retten, da beständig frische Hunenscharen heranrückten, bewog endlich die Burgunden, Etzeln Friedensvorschläge zu machen; allein dieser, seines Kindes und so vieler tausend Ritter beraubt, schlug ihre Anträge aus, und Chriemhild wollte nur dann ihre Brüder verschonen, wenn sie den Mörder Siegfrieds ihrer Rache auslieferten. Dieß ward abgeschlagen, und von neuem zum Kampfe geschritten. Chriemhild ließ nun den Saal an den vier

Ecken anzünden, wodurch die Burgunden unsäglich litten; vorzüglich plagte sie der heftigste Durst, den sie aber mit dem Blute der Gefallenen stillten, und dadurch noch mehr zum Kampfe entflammt wurden. Auch der wackere Markgraf Rüdeger, der die Burgunden an Etzels Hof geleitet hatte, und sich daher zur vorzüglichen Treue gegen sie verpflichtet hielt, mußte ungeachtet seiner Weigerung, auf Etzels und Chriemhilds Bitten, den Kampf mit Hagen und den Königsbrüdern bestehen. Er und Gernot kämpften mit einander und tödteten sich wechselseitig. Rüdegers Fall verbreitete Klage und Jammer bei Freund und Feind. Vorzüglich ward Dietrich von Bern durch seinen Tod erschüttert; er schickte seine Mannen nach dem Blutsaale, um nähere Erkundigung einzuziehen; verbath ihnen jedoch ausdrücklich, sich in ein Gefecht einzulassen. Als aber diese an den Saal kamen, Rüdegers Tod bestätigt fanden, und auf ihre Bitte um seine Leiche die schnöde Antwort erhielten, sie möchten sich dieselbe selbst hohlen: da entbrannte zwischen ihnen und den Burgunden der wüthendste Kampf, nach welchem von den Burgunden blos Gunther und Hagen, von Dietrichs Vasallen aber keiner als der alte tapfere Hildebrand am Leben blieb. Jetzt stürzte Hagen über Hildebrand; dieser wehrte sich zwar tapfer, ward aber verwundet, und rettete sich nur durch schnelle Flucht. Bluttriefend kam er zu Dietrich, und that ihm kund, wie alle seine Mannen gefallen wären. Dietrich, im unmäßigen Schmerze über den Verlust seiner Ritter, wappnet sich schnell, und eilt mit Hildebrand zur Mordstätte hin. Hier fordert er Gunthern und Hagen auf, sich als Gefangene und Geißeln zu ergeben; in welchem Falle er ihnen Leben und Schutz verspräche. Der Antrag wird verworfen, und zum Kampfe geschritten. Dietrich überwindet zuerst den grimmen Hagen, dann den König Gunther, und führt einen nach dem andern gebunden zu Chriemhild, der Königin. Diese, nur Rache brütend, läßt beide in abgesonderte Kerker werfen, begibt sich dann zu Hagen, und verspricht ihm trügerisch Leben und Freiheit, wenn er ihr wieder den großen Nibelungenschatz auslieferte. Hagen wußte wohl, daß, wenn er auch Chriemhilds Begehren erfüllen möchte, sie ihn dennoch tödten, ihren Bruder Gunther aber verschonen würde; daher antwortete er auf ihren Antrag, daß

er geschworen hätte, den Schatz nicht zu verrathen, so lang noch einer von den Königsbrüdern am Leben wäre. Chriemhild, von Wuth und Rache getrieben, ließ Gunthern das Haupt abschlagen, und trug es selbst bei den Haaren zu Hagen. Da brach dieser in folgende Worte aus: „Gunther, Gernot und Giselher sind todt; den Schatz weiß nun niemand als Gott und ich allein; der soll dir, Teufelin, wohl immer verhohlen bleiben.“ Bei dieser Rede ergriff die getäuschte Chriemhild Hagens — einst Siegfrieds Schwert Balmung, und hieb dem frevlen Sprecher den Kopf ab. Etzel, Dietrich und Hildebrand, die zugegen waren, entsetzten sich ob solcher That, und beklagten ungeachtet des großen Leides, das ihnen Hagen angethan, den Fall eines so großen Helden. Hildebrand aber, durch so viele Gräuel in Wuth gesetzt, zog sein Schwert, und zerhieb Chriemhilden in Stücken. So war der ganze Stamm der Nibelungen vernichtet; und der große Nibelungenhort, im Rheine versenkt, ward nimmer gefunden.

Deutung *).

Das Nibelungenlied, in den Bereich des Heldenbuches (s. d. A.) gehörig, hat offenbar eine innere Aehnlichkeit mit den mythischen Ideen des Nordischen Heidenthums; und in Siegfrieds Leben und Tod, so wie in dem blutigen Ende der Nibelungen sehen wir nichts anderes, als das Leben und den Tod des Gottes Balder (s. d. A.) und den Untergang aller Götter in der Götterdämmerung (s. d. A.). Beides ist aber blos jener, unter mancherlei Namen und Gestalten überall vorkommende Urmythus von Leben, Tod und Wiedergeburt; von Schöpfung, Untergang und Wiederkehr der Zeiten und Dinge überhaupt. Durchdenkt man die Nordische Kosmogonie (s. Alfadur, Ragnarokr) und das Nibelungenlied etwas genauer, so erkennt man

*) Ausgezogen aus: Die Nibelungen, ihre Bedeutung für die Gegenwart und für immer. Von Friedr. Heinrich von der Hagen. Breslau 1819.

darin die in der Bibel geoffenbarte, nur durch fremde Zusätze entstellte Schöpfungsgeschichte, die ersten Menschen, das Paradies und seinen Verlust. Der Anfang, da es finster war auf der Tiefe, ist in dem Nordischen Mythus die Nacht- und Nebelwelt von Niflheim; in der Teutschen Dichtung die Nebel- oder Nibelungen-Kappe (Tarnkappe, Helkappe), gleichbedeutend mit dem Weltmantel Nephele, welchen in der Griechischen Mythologie Zeus über die Eiche hängt, und aus welchem Pan hervorgeht: überhaupt der Mantel und das Gewand der Welt und Zeit in so vielen Mythen. Das Urwasser der Schöpfung quillt in den Brunnen und Strömen Niflheims, in den vier Milchflüssen der Kuh Audumbla (s. d. Art.), und in dem Urdarborne unter der Welt-Esche Ygdrasil (s. d. Art.). Es ist das Wasser, aus dem Odin, Häner und Loke durch den todtgeworfenen Otter den Nibelungenhort erlangen; der Rhein, über welchen der Schatz nach Worms kommt, und worin er wieder versinkt; der Strom, an welchem die Nordische Gudrunur und Brunhild beim Vortritt zum Bade sich zanken, und über welchen die Nibelungen nach Hunenland zu ihrem Untergange fahren. Es ist der Becher, aus welchem der Nordische Sigurd Vergessenheit trinkt, das Blut des Lindwurs, in welchem der Teutsche Siegfried sich badet, und der Brunnen unter der Linde, über welchem er trinkend getödtet wird, und so in seinen Ursprung zurücksinkt. Dieses Urwasser ist auch das endende und vertilgende der Sündfluth. Die Riesen, die in Ymers Blute bis auf ein einziges Paar ertrinken, sind das gottlose Menschengeschlecht, das Gott mit Ausnahme der Familie Noah durch die Sündfluth vertilgt. Bei der Götterdämmerung versinkt die Erde in ein Blutmeer; unsre Nibelungen gehen ebenfalls in ihrem eigenen Blute unter, welches sie sogar trinken, und das ihnen zuletzt bis an die Knie steht. Alle, durch die mannigfaltigsten Einflüsse getrübten und verworrenen Mythen seit der Sprachverwirrung enthalten mehr oder minder übereinstimmend die geoffenbarte Geschichte des ersten Menschen. Ueberall sehen wir besonders die Verbindung des bis auf einen einzigen Punkt vollkommenen Menschen am Welt- und Lebensbaume, mit der Todesfrucht, der Schlange, dem Weibe und dem Golde, und seinen Tod dadurch. Der Nordische

Weltbaum Ygdrasil wird stets von der Schlange Nidhögur benagt, so daß er einst fallen muß; die Nornen, jene verhängnißvolle Göttinnen, wohnen darunter; Iduna (s. d. Art.) mit den Aepfeln, durch welche sich die Götter verjüngen, wird von Loke und einem Riesen entführt, und die Götter veralten; nur durch diese Aepfel bringt der Gott Freyr die schöne Gerdur dahin, seine Gemahlin werden zu wollen; drei Weiber vom Riesengeschlechte enden das goldene Zeitalter durch Gold- und Blutdurst. Aber alles dieses steht am vollständigsten in Balders und Siegfrieds Geschichte beisammen. Unser vom Drachenblute bis auf eine verborgene Stelle unverwundbare Siegfried ist nemlich ganz der Nordische Göttersohn Balder. Wie dieser durch das Mistelreis, welches auf der Eiche und Linde wächst, getödtet wird: eben so wird Siegfried durch das Lindenblatt verwundbar, und unter der Linde wird er mit seinem eigenen Speere erstochen, welcher der Lindwurm und die Schlange selber ist; ihr Stachel nemlich, der Pfeil ihrer Giftzunge. In allen ähnlichen Heldensagen anderer Nationen (Achilles bei den Griechen, Krisna bei den Indiern) erscheint diese Unverwundbarkeit bis auf eine heimliche Stelle mehr als Täuschung und Tücke der finstern Natur oder mißgünstiger Götter; es ist aber der faule Fleck alles Menschlichen; der böse Eigenwille, welchen der erste, als Gottes Ebenbild vollkommen geschaffene Mensch in sich selber erzeugte; der Ungehorsam gegen Gott, an dem einzig verbotenem Baume der Erkenntniß, wodurch er sündig und sterblich ward. Ueberall erscheint auch das Weib als Ursache des Uebels oder Untergangs. Nach Saxo ist es ein Weib, Nanna, um welche Balder getödtet wird; Loke lockt in Gestalt eines Weibes Balders Mutter das Geheimniß ab, daß sie blos ein schwaches Mistelreis zum Schutze ihres Sohnes nicht beeidigt habe, und bewirkt dadurch Balders Tod; Chriemhild, also ein Weib, verräth, freilich getäuscht, die verwundbare Stelle Siegfrieds, wie Delila den Simson verräth. Siegfried gewinnt beide Weiber, Brunhild und Chriemhild, und beide sind sein Untergang; mit ihnen und durch sie wird auch der Hort oder große Schatz, also das Gold, allen verderblich. In der Nordischen Sage wirkt dieses Zaubergold durchaus vorwiegend als Unheil, noch über der

Nibelungen Ende hinaus; in dem Nibelungenliede aber sind mehr Brunhild und Chriemhild verderblich, und der Hort versinkt früher. Der Ring aber und Gürtel, welche Siegfried in der Tarnkappe Brunhilden nimmt, als er sie in der Brautnacht für Gunthern bändigt, und wodurch dann Chriemhild das Geheimniß offenbart, ist eigentlich jener verfluchte Ring Andvari's, den Siegfried in der Nordischen Sage Brunhilden bei der ersten Zusammenkunft gegeben hat. Er ist mit dem Gürtel die in sich kreisende Goldschlange selber, die harmonische und furchtbare Verkettung und Umschlingung, wodurch die Welt alles fest in ihren Armen hält; die erdumkreisende Meerschlange Jormungand. Im Nordischen heißt auch der Ring selbst Orm (unser Wurm), von welchem der Sage nach Worms den Namen hat; es stammt von dem Urworte Ur, welches Anfang und Ende, Leben und Tod umschließt. Der Wurm ist aber selber die Todesfrucht an dem Baume, der Tod und Wurm in der Frucht — der Wurm des Wissens und Gewissens. Unser Siegfried unter der Linde mit dem Drachen, den beiden Weibern und dem Golde, und am Strome und Brunnen, ist also allerdings die Ur- und Stammsage des Menschengeschlechtes, von dem Paradiese und Sündenfalle, wie durch die Schlange, durch das Weib und das Gold die Sünde und der Tod in die Welt gekommen. Das Paradies ist zugleich das Land des Todes, der Todeskämpfe und der Auferstehung. Siegfried schifft dahin nach Brunhilden, er erringt sie in der zwölf Riesen Stärke gebenden Tarnkappe, und hohlt sich den Tod. Die Nibelungen hohlen sich dann das verderbliche Gold aus dem Berge, in welchem es Siegfried fand und ließ, fahren dann zu Chriemhilden, und ihre Fahrt über die Donau ist die Fahrt über den Todesstrom. Ihr Charon ist Hagen, der sie alle ganz allein überführt. Er ist der Riese Hrymer (s. d. Art.) mit allen Niflheimern in dem Todesschiffe Naglfari, und eins mit Loke, der bei der Götterdämmerung die Muspelsöhne führt. Hagen, der die Helden daheim zum letzten Kampfe auswählt, ist mit seinem Schwerte selber der eiserne, bittere, unerbittliche Tod, auch im Namen der Stachel, Dorn und Hacken (altteutsch Hagen). Sein stäter Gefährte Volker, der Fiedler, spielt zu dem Todtenreihen auf; er ist der Spielmann Eg-

dir bei der Götterdämmerung, ist Orpheus bei den Argonauten, dessen Saitenspiel die Todtenwelt, Steine und Bäume bewegt. Hagen und Volker wecken die Nibelungen zum letzten Kampfe, wie das Horn Heimdals die Asen aufruft; der vernichtende und weckende Ton, die letzte Posaune. — Aber auch ein Zeit- und Jahresmythus ist in unserm Nibelungenliede unverkennbar, und Siegfried selbst kann hier füglich als Zeit- und Jahresgott gelten. Er bezwingt zwölf Riesen der drei Nibelungen (Nibelung, Schilbung, Alberich) und des Hortes, und ist in der Tarnhaut verborgen, wie fast alle Zeitgötter in den fünf Zusatztagen. Diese Tarnhaut gibt zwölf Männer Stärke, und des Schatzes ist so viel, daß nur zwölf ganze (vierrädrige) Wagen in vier Tagen und Nächten, je dreimal ihn aus dem Berge an die See bringen. Dies ist aber die in allen Mythologien stehende Thierkreis- und Monden-Zahl, und die zu ihnen gehörige Planeten-Zahl (hier als Wochentage-Zahl) führt Alberich, als Hüter des Zeitgoldes in den sieben Knäufen seiner Geißel. Der Zeitmythus verräth sich ferner noch in der Schiffahrt nach Brunhilden: binnen zwölf Tagen wird sie vollbracht; die vier Helden (Siegfried, Gunther, Hagen und Dankwart) brauchen dazu nach dem ausführlichen Inhalte des Gedichtes jeder dreimal vier Kleider: Siegfried und Gunther sind schneeweiß gekleidet, auf weißen Pferden, Hagen und Dankwart aber rabenschwarz, und auch wohl auf Rappen. Das ist auffallend das Jahr in seinen vier Jahrszeiten, dann Sommer und Winter, Tag und Nacht. — Daß übrigens die Heldensage ihr Gewand von der Geschichte entlehne, ohne deshalb Geschichte zu seyn, ist schon unter dem Artikel Heldenbuch bemerkt worden, und bestätiget sich auch in unserm Nibelungenliede. Denn wir finden darin die Geschichte des Teutschen Volkes in ihren bedeutendsten Zügen von der ältesten Zeit her: die Völkerwanderung durch Etzel (Attila) und die Burgunden; dann die jüngere Heldenzeit unter den Heinrichen und Ottonen in Rüdeger und Pelegrin; und zuletzt die Darstellung und Belebung all dieser uralten Namen, Gestalten und Sagen durch die aus demselben Boden am herrlichsten aufgeblühte Zeit des großen Dichters; ferner die freilich schon vorbereitete Umbildung und Milderung des grauenvollen Mythus, wie er noch im Norden

dämmert, und, der Idee folgend, auch das Gräßliche nicht scheut; das Zurückschieben der Wunder, Zauber und Ungeheuer vom nahen Schauplatze; die Verwandlung der mythischen in menschliche und herzliche Verhältnisse; kurz, die Umstaltung der ganzen großen Geschichte in eine fast durchaus wahrscheinliche, und gleichsam gleichzeitige Christlich-Teutsche Rittergeschichte. Denn der Geist des Christenthums durchweht das ganze Gedicht. Die Völkerwanderung war ja eigentlich der Uebergang der Teutschen Völker zur christlichen Religion. Gerade die Burgunden und Gothen waren die ersten Teutschen Christen. Attila, die Geißel Gottes, ist mit seinen Hunnen auch in den Nibelungen der wilde heidnische Gegensatz der christlichen Helden, die zuletzt nur durch sich selbst bezwungen werden können. Ueberhaupt ist in dem Gedichte das Christenthum in allen Beziehungen des Lebens wirksam dargestellt: als alltäglicher erster Gedanke zum Segen des Tagwerkes, als Weihe der Vermählung, als festlicher Kirchgang, als Zuflucht der Trauer und Klage, als Empfang (Taufe) des Neugebornen, und Geleit und Trost des Todes; endlich als milde und fromme Stiftung zur gegenwärtigen und künftigen Seligkeit. Ganz Eigenthum des christlichen Dichters ist die Stelle, wo Hagen den Kapellan in die Donau schleudert: obgleich der Priester nicht schwimmen konnte, dennoch kam er glücklich an's Ufer, denn ihm — sagt der Dichter — half Gottes Hand.

Kritik und Literatur.

Auch nur als Dichtung betrachtet, gehört das Nibelungenlied unstreitig unter die vorzüglicheren Produkte des menschlichen Geistes. Tiefe, stolze Lebenskraft, wie kecke Todeslust; schlichte Gediegenheit mit großartiger feiner Sitte und Zartheit; herztiefe Liebe und Treue in allen, auch den stürmischsten Verhältnissen des Lebens; würdige hohe Männlichkeit, wie anmuthiges, holdseliges Frauenthum in tief verschlungenem, großartigen Lebenszusammenhange offenbaren sich hier dem überraschten Leser auf die eigenthümlichste Weise. Dem behandelten Stoffe entspricht auch die äußere metrische Form, nemlich die vierzeilige jambische und trochäische Strophe in Reimpaaren, zum

Theil mit spondäischen und daktylischen Rhytmen gemischt. Die ersten Grundfaden dieses Gedichtes mögen wohl eben so aus einzelnen Liedern und Sagen bestehen, wie die Gesänge Homers und Ossians, und reichen vielleicht bis in das sechste Jahrhundert hinauf. Karl der Große zu Anfange des neunten Jahrhunderts war höchst wahrscheinlich für unser Gedicht eben das, was Pisistratus für Homer, Macpherson für Ossian gewesen, nemlich Sammler und Ordner. Wenigstens sagt sein Lebensbeschreiber Eginhard von ihm: Barbara et antiquissima carmina, quibus veterum regum actus et bella canebantur, scripsit, memoriaeque mandavit. Die dritte und letzte Umarbeitung des Niebelungenliedes in der gegenwärtigen Gestalt, geschah vermuthlich zu Anfang des dreizehnten Jahrhunderts, allein ihr Verfasser ist unbekannt. Johannes von Müller hielt den Wolfram von Eschenbach dafür; Bodmer den Marner; Koch und Adelung den Konrad von Würzburg; Schlegel hat sich für den Oestreicher Heinrich von Ofterdingen, und Zeune für Klingsohr aus Ungarland erklärt. Zwei vollständige Handschriften dieses Gedichtes besitzt die Münchner Bibliothek, eine andere ist in den Händen von Privatpersonen, eine vierte ist in St. Gallen, und eine fünfte hat Bernhard Hundeslagen aufgefunden. Das größte Verdienst um das Nibelungenlied erwarb sich unstreitig Heinrich von der Hagen, der zuerst eine Uebersetzung desselben, und später (Berlin 1810) eine kritische Ausgabe des Urtextes lieferte. In der Folge erschien noch von ihm: Der Nibelungen Lied zum erstenmal in der ältesten Gestalt aus der St. Galler Urschrift mit Vergleichung aller übrigen Handschriften, dritte berichtigte mit Einleitung und Wörterbuch vermehrte Schulausgabe. gr. 8. Breslau 1820.; dann noch eine größere Ausgabe desselben Werkes, mit den Lesarten aller Handschriften unter dem Texte, und Erläuterungen der Sprache, Sage, und Geschichte. gr. 8. Breslau 1820. Ein eigener Geist und Scharfblick äußert sich in seinem oben erwähnten Werkchen: Die Nibelungen, ihre Bedeutung für die Gegenwart und für immer. 8. Breslau 1819. Außerdem haben wir noch eine Bearbeitung von Hinsberg, eine prosaische Uebersetzung von Zeune (Berlin 1814), und eine metrische von Büsching (1815).

Nicken. S. Nöcken.

Nida-Ebene. S. Ida-Ebene.

Nidhöggur, nach der Skandinavischen Mythologie die Schlange, die an der einen von den drei Wurzeln der Esche Ygdrasil (s. d. Art.) fortwährend nagt.

Nidur, nach der Skandinavischen Mythologie ein Fluß in Niflheim, aus welchem man, wie aus dem Lethe der Griechen, Vergessenheit trank.

Niflheim (Nebelwelt), nach der Skandinavischen Mythologie die auf Allvaters Geboth durch Absonderung der kalten Theile in dem chaotischen Ginungagap entstandene nördliche Welt, im Gegensatze der südlichen oder Feuer-Welt Muspelheim (s. d. A.). In Niflheim herrschten Frost und Eis, und als dieses durch die von Muspelheim ausströmende Hitze zu Tropfen schmolz, wurden selbe durch Allvaters Macht belebt, und es entstand der Weltriese Ymer. In der Mitte von Niflheim ist der Brunnen Hvergelmer, bis zu welchem sich eine von den drei Wurzeln der Esche Ygdrasil erstreckt. Niflheim heißt auch in der Edda die neunte Welt, und wird als diese von der Todesgöttin Hela beherrscht. Vergl. Art. Hela.

Niflhel. S. Hela.

Nija oder Niam, ein Polnischer und Schlesischer Gott, unter dessen Herrschaft die Seelen der Abgeschiedenen standen; er bewahrte sie nach dem Tode des Leibes, und führte sie in ein besseres Land ein. Gnesen war daher durch Nija's Tempel die Seelen- und Todes-Stadt der Polen. Darum, sagt Mone, wurden in der Nähe, nemlich in Posen, die Könige begraben; darum heißt Gnesen ein Nest, weil die Seelen der Abgestorbenen als junge Vögel in die andere Welt kommen, weil sie die Schalen des irdischen Lebens aufgesprengt und abgeworfen, und weil Vogel, Seele und Geist nicht nur in den Nordischen, sondern in allen Religionen so bedeutungs-

volle Bilder sind. Was Gnesen in Polen, das war Némtsch (Njemzi) in Schlesien, Njam's Stadt, wie es selbst der Name bezeugt.

Nikur. S. Nöcken.

Ninwa. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mährer eine Göttin der Unterwelt, der Proserpina ähnlich, verehrt haben.

Niord, nach der Skandinavischen Mythologie der Gott des Windes, der Schiffahrt, des Handels und des Reichthums; auch Jagd und Fischfang standen in seinem Schutze; seiner Macht gehorchten Meer und Feuer. Er war zwar nur vom Geschlechte der Vanen (s. d. Art.), wurde aber von diesen gegen den Häner den Asen als Geißel überlassen, und blieb dann beständig im Gefolge der Götter. Seine Wohnung heißt Noatun, seine Gemahlin Skade, eine Tochter des Riesen Thiasse (s. d. Art.). Skade wollte auf den Felsen in Thrymheim wohnen, wo ihr Vater gehaus't hatte; Niord hingegen wollte sich in der Nähe des Meeres aufhalten, bis endlich beide übereinkamen, wechselweise neun Nächte (d. i. Tage) in Thrymheim, und drei in Noatun zuzubringen. Ehe Niord mit Skade vermählt war, zeugte er mit seiner Schwester zwei Kinder, den Asen Freyr und die Liebesgöttin Freya. Nach dem Weltuntergange (s. Ragnarokr) kehrt er wieder zu den Vanen zurück. Snorro's Heimskringla zufolge war Niord ein mächtiger König in Schweden, der nach Odin herrschte, und die Opfer der Götter im Gange erhielt. Während seiner Regierung herrschte ungestörter Friede und gute Zeit im Lande; daher glaubten die Schweden, er könnte den Saaten wie den Menschen gebiethen, und erwiesen ihm nach seinem Tode göttliche Ehre. Da er auf dem Krankenlager starb, so ließ er sich zuvor eben so wie Odin mit der Lanzenspitze bezeichnen. Uebrigens wurde er nicht nur in Schweden, sondern auch in Norwegen und auf Island verehrt. S. Skade.

Niorun oder Niörn, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Jugend. Das Wort Niörn soll so viel als

ungewiß bedeuten, was vielleicht auf die Unbeständigkeit und auf das schnelle Dahinschwinden der Jugend zu beziehen wäre.

Niörve oder Norve (finster), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese und Vater der Nat oder Nott (Nacht), somit der Großvater des Dagur (d. i. des Tages).

Nische=Puck, ein Hausgeist oder vielmehr Hausgott im Volksglauben der Dithmarsen (im Holsteinischen), der dem Hausherrn für Speise und Trank in allen Geschäften und Nöthen hilft, und auch Reichthum verschafft. Die ihm dargebrachten Speisen sind nichts anderes als ein Opfer um Segen.

Nisser. S. Kobolde.

Nixen. S. Nöcken.

Noatun, der Wohnsitz des Skandinavischen Gottes Niord.

Nocena. Unter diesem Namen verehrten die alten Böhmen und Mährer den Mond, oder vielmehr eine Göttin des Mondes (Diana).

Nöcken oder Nicken. Diese weiblichen Wesen der Nordischen Mythologie gehören zu dem Geschlechte der Schwarzelfen, und gleichen in vielen Stücken den Griechischen Najaden; nur daß ihre Gestalt nach unten in einen ungeheuern Fischschwanz ausgeht. Wie die Najaden schützen und bewohnen sie Quellen und Flüsse; ziehen aber auch oft die Menschen bei den Füssen in's Wasser, und tödten sie dann. Von diesen Nöcken oder Nicken stammt wohl der in mehreren Teutschen Gegenden bekannte unförmliche Wassergeist Nix (in Dänemark, Schweden und Norwegen Nöck, Isländisch Nikur; im mittlern Latein Neccus), der ebenfalls die Menschen in's Wasser zieht, und den man in Schweden durch etwas Metallisches zu versöhnen sucht. Eben daher lassen sich auch die in der Teutschen Mähr=

chenwelt so bekannten weiblichen Nixen herleiten, welche auch Quellen und Flüsse beschützen, und sich in denselben aufhalten; aber gewöhnlich als Mädchen von der reitzendsten Gestalt geschildert werden. Sie mischen sich gern in die Angelegenheiten der Menschen, und nehmen besonders an den Schicksalen liebender Jünglinge und Mädchen den thätigsten Antheil. Ja oft geschah es, daß sich eine Nixe selbst in einen schönen Jüngling verliebte, und ihn zu sich in ihre Korallenburg unter den Fluthen hinab zog. Ueberhaupt spielen die Nixen in den Volkssagen, die ihnen oft einen schalkhaften, und selbst boshaften Charakter beilegen, eine wichtige Rolle. Die Benennung der Röcken oder Nicken will Adelung auf das Wort Necken gründen, das bei den ältesten Schweden den Gott des Meeres bezeichnet haben soll.

Nordische Mythologie nennen wir das Heidenthum der alten Skandinavier, d. i. der ältesten Bewohner von Dänemark, Norwegen, Schweden und Island, in sofern uns ihre Götter- und Heldengeschichte durch die nach und nach aufgefundenen Schriften der alten Nordischen Dichter (Skalden) bekannt geworden ist. Die Hauptquelle der Nordischen Mythologie ist die Edda. Unter diesem Namen, der so viel als Aeltermutter, oder nach Andern Poetik, Anweisung zur Dichtkunst bedeutet, besitzen wir zwei Sammlungen Isländischer Dichtungen. Die erste dieser Sammlungen, welche man die ältere oder Sämundische Edda nennt, soll von Sämund Sigfusson, einem gelehrten Isländischen Geistlichen (geboren 1056, gestorben 1133) veranstaltet worden seyn. Diese altrhytmische Edda war seit mehreren Jahrhunderten in Island verborgen und vergessen, bis endlich im Jahre 1643 der Bischof Brynjulf Svendsen zu Skalholt einen Pergamentkodex davon entdeckte. Seit dieser Zeit wurde sie eifriger bearbeitet, und besonders folgende drei Theile derselben bekannt gemacht: Voluspa (die Weissagung der Vole, des Zauberweibes), Havamal (das hohe Lied) und Runecapitule (das runische Kapitel), worin sich Odin seiner Stärke in Zauberliedern rühmt. Mone versuchte eine eigene Anordnung sämmtlicher Lieder der alten Edda, und theilte ihren Inhalt

in drei Arten religiöser Ueberlieferungen; nemlich in die mythologischen, epischen und mysteriösen. Der erste Theil umfaßt die Geschichte der Götter und der Welt, wozu diese Lieder gehören: 1.) Die große Voluspa, d. i. die Weissagung der Vole. Dieses einzige Lied enthält die Grundzüge der ganzen Nordischen Religion, von der Schöpfung der Welt bis zu ihrem Untergange. 2.) Vafthrudnis-Mal, der Wettstreit in der Religionsweisheit zwischen Odin und dem Riesen Vafthrudner, ähnlichen Inhalts wie die Voluspa. 3.) Grimnis-Mal, ein Wettstreit um die Gewalt zwischen Odin und seiner Gemahlin Frigga, worin Odin den Zustand des Himmels, der Erde, und sein eigenes Wesen offenbart. 4.) Alvis-Mal, das Lied vom Zwerge Alvis, der dem Thor erklären muß, wie sich die himmlischen, irdischen und unterirdischen Wesen die Welt vorstellen. 5.) Thryms-Quida oder Hamarsheimt, die Sage vom Thor und Loke, wie sie durch List und Gewalt dem Riesem Thrym den gestohlenen Hammer Mjölner wieder entreißen. 6.) Hymis-Quida, die Sage vom Riesen Hymr, dem Thor und Tyr den großen Kessel abgewonnen, worin Aeger das Bier für die Götter kochen mußte. 7.) Aegis-Drecka oder Loka-senna, das Gastmahl bei Aeger, oder Lokes Zank mit den übrigen Göttern bei Tische. 8.) Harbards-liod, Harbards Lied, der Zank Thors mit dem Fährmanne Harbardr, den er nicht überwältigen kann. 9.) För-Skirnis, Skirners Fahrt, die Brautwerbung desselben um die Riesentochter Gerda für den Gott Freyr. 10.) Fiölsvinns-Mal, das Lied vom Vielwisser (Fiölsvithr), der dem Svipdagr viele Räthsel auflös't, bis Mengl öth ihren Geliebten Svipdagr erkennt und aufnimmt. 11.) Hrafnagaldur Odins, der Rabenruf Odins, enthält die Ahnungen von Balders Tod, und die angstvollen Rathschläge der Götter darüber. 12.) Vegtams-Quida, die Sage von Vegtamr (Odin), wie er in der Unterwelt die Vole im Grabe beschwört, und zur Weissagung über Balders Tod zwingt. 13.) Hyndlu-liod, das Lied von der Hyndla, oder die kleine Voluspa, leitet die Geschlechter der Helden von den Göttern ab. In dem ersten Theile der alten Edda sind also drei Grundgedanken enthalten, die Schöpfungsgeschichte, Balders Tod und der

Untergang der Götter nebst dem Uebergang zum Göttergeschlechte. — Der zweite Theil ist der größte und begreift die Heldenlieder, deren Hauptinhalt dem des Teutschen Heldenbuches (s. d. Art.) gleich ist. Auch dieser Theil der Edda enthält drei große Grundgedanken, Sigurds Voraltern, Sigurds Thaten und Tod, und den Untergang des Heldengeschlechts (s. Art. Nibelungenlied), das aber, wie die Götter zu den Helden, so durch Ragnar Lodbrok zu den Menschen übergeht. — Der dritte Theil der alten Edda begreift die Geheimlehre oder die eigentliche Glaubenslehre. Dazu kann man auch die große Voluspa zählen, die an der Spitze des Ganzen steht. Außer ihr gehören aber vorzüglich hieher das Havamal (das hohe Lied), welches Odins Sittenlehre enthält; und das Rigsmal, welches die Wanderung des Rigr (Erich) oder Heimdal, d. h. die Geburt der drei Stände, der Knechte, Freien und Edlen, beschreibt. — Die zweite Sammlung jener altnordischen Dichtungen führt den Namen der jüngern Edda, und wurde von Snorro Sturlason, Legmann auf Island (geboren 1178, erschlagen 1241) veranstaltet. Sie ist eine prosaische Erzählung der Göttergeschichte, worein viele Strophen der alten Edda verwebt sind, so daß diese neuere Sammlung blos für einen Auszug der ältern poetischen Edda gehalten wird. Daß die jüngere Edda keineswegs als damals geglaubtes Religionssystem anzusehen sey, geht schon aus der Zeit ihrer Entstehung hervor; auch sollte sie nach der ausdrücklichen Absicht ihres Verfassers nichts anderes seyn, als der mythologische Theil zu einem Lehrbuche der altnordischen Poesie, worin zugleich Sprachlehre und Verskunst enthalten sind. Der Umfang und die Eintheilung dieses Werkes ist zwar nach den Ausgaben und Uebersetzungen verschieden; doch lassen sich vom Ganzen am füglichsten drei Haupttheile angeben. Der erste Theil, Gylfaginning (Gylfe's Täuschung) ist dramatisch. Die Form nemlich, in welcher dieser Theil bearbeitet ist, besteht darin, daß Gylfe, ein Schwedischer Herrscher, unter dem angenommenen Namen Gangler in einen Pallast der Götterstadt Asgard kommt, wo drei auf einem Throne sitzen, die ihm seine Fragen über die Grundsätze der Nordischen Religion beantworten. Der zweite Theil Bragarädur (Bragas Rede oder Erzählung) ist erzählend. Aeger

(s. d. Art.) wird nemlich von den Göttern in Asgard bewirthet. Braga (s. d. Art.) sitzt neben ihm, und erzählt ihm von den Thaten und Schicksalen der Götter. Der dritte Theil endlich heißt Skalda (Dichtkunst), und ist eine Anweisung zur altnordischen Poesie, worin nicht nur der Unterricht im äußern Vers- und Strophenbau, die Erklärung verschiedener poetischer Namen und Redensarten, sondern auch die skaldische Buchstabenlehre und deren Vergleichung mit der Lateinischen enthalten ist. — Nebst den Quellen der Edda gibt es noch verschiedene mindere Hülfsmittel der Nordischen Mythologie, wohin besonders die Nordischen Sagen und Volkslieder, und unter den erstern vorzüglich die Wilkina- die Niflunga- und die Volsunga-Saga, gehören. Die jüngere Edda, und von der ältern die Voluspa, das Havamal und das Runecapitule, gab Peter Resen, Professor der Ethik und Bürgermeister zu Kopenhagen, im Urtexte sammt einer Dänischen und Lateinischen Uebersetzung im Jahre 1665 heraus. Daher heißt sie auch die Resenische Edda (Edda Resenii). Davon erschien im Jahre 1777 zu Stettin eine Teutsche, aber schlecht gerathene Uebersetzung von dem königl. Preußischen Konsistorialrathe Jakob Schimmelmann. Seit dieser Zeit sind mancherlei Bearbeitungen und Uebersetzungen der jüngern Edda erschienen. Nyerup, der sich überhaupt um die Nordische Mythologie große Verdienste erworben hat, lieferte eine Dänische Uebersetzung (Kopenhagen 1808), und später (1816) ein Wörterbuch der Skandinavischen Mythologie, von Sander in's Teutsche übersetzt. Von Rühs besitzen wir eine Teutsche Uebersetzung (Berlin 1812), und zu Leipzig erschien im Jahre 1818: Mythologische Dichtungen und Lieder der Skandinavier, übersetzt von Majer. Etwas langsamer ging es mit der ältern oder Sämundischen Edda. Der erste, von Peter Resen noch nicht herausgegebene Theil wurde durch das von Arnas Magnusen (Magnaeus), Professor der Alterthümer zu Kopenhagen, gestiftete Institut im Jahre 1787 im Originaltext mit einer Lateinischen Uebersetzung und Anmerkungen herausgegeben. Im Jahre 1813 erschien ein zweiter Band dieses Werkes, der dritte wird aber noch immer erwartet. Rask veranstaltete davon eine Handausgabe, die sich besonders in sprachlicher Hinsicht

auszeichnet; und von Afzelius besitzen wir: Collectio carminum veterum Scaldorum Saemundiana dicta, Ex Recens. Rask. curavit Aszelius (Stokholm 1818). Bearbeitungen und Uebersetzungen verschiedener einzelner Gesänge haben unter den Teutschen Denis, Herder, Gräter und Franz Meyer geliefert; so wie Heinrich von der Hagen und die Gebrüder Grimm mehrere, bisher noch ungedruckte Sagen der Edda im Original, und später auch in Teutscher Uebersetzung herausgegeben haben. Endlich hat Mone in seiner Geschichte des Heidenthums im nördlichen Europa (Leipzig 1822) die neueste Bearbeitung und Deutung der Skandinavischen Mythen geliefert. — Ueber die Aechtheit und das Alterthum der Nordischen Mythologie wurde vielfach, und zum Theil mit bitterer Heftigkeit bis auf die neuesten Zeiten gestritten. Als Gegner der Edda traten Schlözer, Adelung, Delius und Rühs auf. Theils behaupten sie, daß das Skandinavische Religionssystem blos verunstaltetes Christenthum sey; theils, daß diese ganze Mythologie nur zum Behufe der Dichtkunst mit Benützung des Christenthums und der Griechisch-Römischen Mythen weit später, vielleicht von Mönchen, zusammengeschrieben worden. Den Angriffen dieser Gelehrten begegneten als standhafte Verfechter des Nordischen Alterthums P. E. Müller, Professor der Theologie zu Kopenhagen (über die Aechtheit der Asalehre. Aus dem Dänischen übersetzt von Sander. Kopenhagen 1811), Friedrich Heinrich von der Hagen, die Gebrüder Grimm, Docen, und andere; die denn auch bei der eigenthümlichen Ausbildung der Eddalehre, noch mehr aber bei den häufig nachgewiesenen historischen Spuren die Oberhand behalten dürften.

Nordre (Nord), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche den Himmel an seinen vier Ecken unterstützen, und durch ihr abwechselndes Blasen den Wind verursachen. Die drei übrigen Zwerge heißen: Ostre (Austre), Vestre, Südre. Vergl. Alfadur.

Nornen. So heißen nach der Skandinavischen Mythologie eigentlich drei jungfräuliche Göttinnen, die den Lauf der Dinge nach

unabänderlichen Gesetzen ordnen, und das Leben und die Schicksale der Menschen unwiderruflich bestimmen. Da ihnen durchaus nichts verborgen ist, so suchen oft selbst die Götter bei ihnen Rath und Belehrung. Mit Recht kann man sie daher Göttinnen der Zeit und des Schicksals nennen, das unerbittlich über Götter und Menschen waltet. Ihre besondern Namen sind: Urd (Vergangen), Verande (Während, Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). Sie wohnen bei dem Urdarborne, d. i. dem Brunnen der Vergangenheit, an welchem die Esche Ygdrasil (s. d. Art.) steht. Unter diesem Baume ist ein prachtvoller Saal, aus welchem sie täglich hervorkommen, Wasser aus dem Brunnen schöpfen, und sowohl damit, als mit dem herumliegenden weißen Lehm jenen Welt- oder Lebensbaum befeuchten, damit seine Zweige weder verdorren noch faulen. Das Wasser ist so heilig, daß alles, was in den Brunnen kommt, weiß wird wie das Häutchen, das zwischen der Eierschale und dem Eiweiß liegt, und Skiall heißt. Von dem Baume aber fällt der Thau auf die Erde, der Honigthau genannt wird, und wovon sich die Bienen nähren. Auch werden zwei Vögel im Urdarbrunnen genährt; sie heißen Schwäne, und von ihnen stammen alle Vögel dieser Art ab. Skuld, die jüngste Norne, ist der Voluspa zufolge blos auf einem Schilde oder auf einem Stabe eingegraben, was nach Gräters Meinung so viel bedeutet, als: sie ist noch nicht da, aber sie wird doch erwachen, sie ist zukünftig, die Zukunft selbst. Denn die alten Norder gruben ihre Buchstaben oder Runen (s. d. Art.) gewöhnlich auf hölzerne Stäbe ein, und bedienten sich ihrer zu Zaubereien, Beschwörungen, und vorzüglich um Todte zu erwecken. Die Nornen wurden im ganzen Norden verehrt. Man hatte ihnen sogar kleine Tempel geheiligt, die Anfangs freilich nur Felsengrotten und Höhlen seyn mochten, aber dennoch dem religiösen Zwecke entsprachen. Vorsorgende Väter besuchten diese heiligen Grotten, thaten feierliche Gelübde, und befragten die Orakel der Nornen über das Schicksal ihrer Kinder. Außer diesen drei großen Zeit- und Schicksalsgöttinnen gab es noch eine andere Art Nornen, da diese Benennung bald so allgemein wurde, daß man darunter auch die weiblichen Schutzgeister, und sogar die Zauberinnen und Wahrsagerinnen

verstand, die in dem Leben und den Schicksalen einzelner Menschen auf irgend eine Weise thätig erschienen. Doch führten diese den Namen Nornen nicht mehr so allein und vorzugsweise wie die Hauptnornen, sondern sie wurden gemeiniglich noch durch besondere charakteristische Namen von jenen unterschieden, aus welchen sich ihre Bestimmung leicht erkennen läßt. So werden jene Wesen, welche einzelne Menschen gleich von ihrer Geburt an beschützen, und die in der Edda unter dem Namen Nornen erscheinen, in den Gesängen und historischen Sagen bald Spadysir (weissagende Göttinnen), bald Fylgior (Begleiterinnen), bald Hamingior (Gestaltungen) genannt. Die verschiedenen Unterarten der Nornen sind selbst in der prosaischen Edda gegründet, die ausdrücklich sagt, daß es mehrere Nornen gebe; nemlich diejenigen, die sich bei der Geburt eines jeden Kindes einfinden, um ihm seine Lebenszeit zu bescheren, und diese wären vom Göttergeschlechte; andere dagegen seyen vom Elfengeschlechte, und noch andere vom Zwergengeschlechte. Als Gangler (s. d. A.) sich äußerte, daß die Nornen die Schicksale sehr ungleich austheilten, indem einige Menschen in Pracht und Herrlichkeit, andere in Armuth und Elend leben: antwortete ihm Har (s. d. Art.), daß die guten Nornen Glück, die bösen hingegen Unglück bringen. Nach dieser Antwort gibt es also von den untergeordneten Nornen noch zwei Hauptgattungen, nemlich gute und böse, und unter den letztern mögen wahrscheinlich die vom Zwergengeschlechte verstanden seyn. Aus dem Gesagten ergibt sich folgendes Resultat: Es gibt dreierlei Arten von Nornen. 1.) Die Hauptnornen: Urd, Verande und Skuld. 2.) Die Schutznornen, welche einzelne Menschen beschützen, ihre Handlungen lenken, und schon bei der Geburt ihr künftiges Schicksal vorbereiten, daher sie auch als Geburtsgöttinnen gelten. 3.) Die Zaubernornen, die, alles Göttlichen entäußert, nichts als eine Art von Wahrsagerinnen oder Hexen sind. Jetzt noch etwas von Mone's originellen Ansichten über das Wesen und die Bedeutung der Nornen. Der Urdarbrunnen, sagt er, ist ein Bild des Werdens und der Geburt, und zwar der organischen, zunächst der menschlichen Fortpflanzung. Geburt und Weib sind unzertrennliche Gedanken, daher weibliche Wesen die Wächterinnen und Pfle-

gerinnen des Geburtsbrunnen und der Fortpflanzung. Nornen sind, ihrem Namen nach, Nährweiber: Brunnen und Brust, Wasser und Milch sind im Glauben unsrer Voraltern verwandte Ideen. Aus dem Wasser kommt der Mensch, mit Milch wird er ernährt, im Blute stirbt er nach dem Lehrsatze vom gewaltsamen Tode. Das Feuchte ist es daher, woraus das Leben hervor — und wohin es zurückgeht; wie also die Nornen am Eingange des Lebens stehen, so die Valkyren am Ausgange desselben. Die weiße Farbe, die bei den Nornen so sehr bedeutend ist, mag sich auf die Unschuld des Neugebornen beziehen. Die weiße Eihaut deutet auf die Geburt (das Ei) und die Entwickelungskreise, wodurch die Emanationen erscheinen. Die Schwäne endlich, und der Satz, daß alles im Urdarbrunnen weiß wird, hängt offenbar mit der Nordischen Lehre von der Wiedergeburt (dem ewigen Leben) zusammen. Vergl. Valkyren.

Nossa. S. Hnos.

Nothfeuer, ein Feuer, welches das abergläubische Landvolk in sehr vielen Gegenden Teutschlands bei ansteckenden Krankheiten, Viehseuchen, Vermehrung des Feldungeziefers u. s. w. unter freiem Himmel auf folgende Art anzumachen pflegt: Man nimmt einen trockenen Pfahl aus einem Zaune, wickelt ein Haarseil oder sonst einen Strick darum, und zieht ihn so lange hin und her, bis er Feuer fängt, welches dann durch brennbare Stoffe sorgfältig unterhalten wird. Durch dieses Feuer nun wird das Vieh dreimal mit Gewalt getrieben, um es vor Krankheit zu bewahren; die dadurch erzeugte Asche wird auf die Felder und die Gemüsekräuter gestreut, um sie vor Raupen und anderem Ungeziefer zu sichern; und die Menschen selbst kochen Gemüse dabei, essen es, und glauben dadurch von verschiedenen Krankheiten auf längere Zeit befreit zu seyn. Adelung leitet die Benennung von dem Worte Noth ab, sofern dieses Mühe, Anstrengung, oder auch äußern physischen Zwang bedeutet; da eines Theils die Flamme aus dem Holze mit Anstrengung erzwungen, andern Theils das Vieh mit Gewalt hindurch getrieben

wird. Das Nothfeuer reicht wohl in seinem Ursprunge bis in die ersten Zeiten des Teutschen Heidenthums hinauf, und scheint bei der Begehung der Jahresfeste ein wichtiger Theil des hiezu bestimmten Gottesdienstes gewesen zu seyn. — Eine Art des Nothfeuers ist das bekannte Johannesfeuer (Hansenfeuer), das am Tage Johanns des Täufers (24. Juni) fast in ganz Teutschland, Böhmen, Mähren und auch in andern Ländern gebräuchlich ist. Man versammelt sich dabei sehr zahlreich, singt verschiedenene Volkslieder, tanzt um das Feuer, und springt durch — oder über die Flammen. Dieses Springen hat nach Verschiedenheit der Oertlichkeit verschiedene Bedeutungen: hier glaubt man sich dadurch vor dem Behexen und vor Krankheiten zu schützen; dort geräth der Hanf um so besser, je höher man springt; anderswo verbürgt ein höherer Sprung ein längeres Leben u. s. w. Auch setzte man häufig mit Pferden über das Feuer, oder warf einen Pferdskopf hinein, um dadurch die Hexen zum Erscheinen zu zwingen. Noch kann man zu den Nothfeuern die Osterfeuer rechnen, die am Charsamstag in Oberteutschland gewöhnlich sind, und worin nach der Volksmeinung Judas verbrannt wird. Die Nothfeuer, sagt Mone, sind Gegenstücke zu den heiligen Brunnen, und wie diese im Kleinen den Urdarborn (s. d. Art.) zum Vorbilde haben, so ist das Nothfeuer eine mikrokosmische Surturs-flamme (s. Surtur). Der Weltbrand (s. Ragnarokr) geht aus den sich reibenden Weltkräften hervor, welche die Weltachse entzünden; das Nothfeuer entsteht durch Umwindung und Reibung des Zaunpfahls.

Nothhemd, ein Hemd, welches ehedem nach der Meinung abergläubischer Menschen fest machen, d. i. gegen Stich, Hieb und Schuß sichern sollte. Der Aberglaube ließ es auf folgende Art zubereiten: In der Christnacht müssen zwei unschuldige Mädchen, die noch nicht sieben Jahre alt sind, linnen Garn spinnen, dann weben, und ein Hemd daraus nähen. Auf dem Brusttheile hat es zwei Häupter, eins auf der rechten Seite mit einem langen Barte und einem Helme, eins auf der linken mit einer Krone, wie sie der Teufel trägt. Auf beiden Seiten befindet sich ein Kreuz, und das ganze Hemd ist nur so lang, daß es den Menschen vom Halse an bis

zum halben Leibe bedeckt. Auch Gebärende zogen es an, um sich dadurch ihre Niederkunft zu erleichtern. Contra vero tale indusium, viro tamen mortuo ereptum, a feminis luxuriosis quaeri ferunt, quo indutae non amplius gravescere perhibentur.

Nowgorod. S. Wolkow.

Numejas, der Gesammtname der Polnischen Hausgötter.

Nyi und Nythi oder Nidi (neu und voll), nach der Skandinavischen Mythologie zwei Zwerge, über welche der Mondeslenker Mani (s. d. Art.) herrscht. Die Kinder Bil und Huike sind aus der irdischen Welt ihnen beigegeben, und diese vier Wesen bedeuten im kleinen Mondeswechsel dasselbe, was im größern Tag- und Nachtwechsel, Nat, Dagur, Sol und Mani. Wir schreiben Neumond (sagt Mone), der Begriff Neu hat aber hier keinen Sinn; das Wort ist ein Beweis, wie religiöse Namen im Leben und in der Sprache fortdauern und falsch verstanden werden, wenn ihre wahre Bedeutung nicht mehr bestehen darf. So wurde der Zwerg Ney (Nyi) durch den hier unpassenden Begriff Neu ersetzt.

Nyt, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen. (s. d. A.).

O.

Occopirn, einer von den zwölf altpreußischen Göttern der dritten Ordnung; doch soll er eigentlich mit Perkunos, dem höchsten Gotte Himmels und der Erde, eins gewesen seyn. Nahe mit ihm verbunden ist auch der Lichtgott Schwayxtix, der blos als eine Emanation des Hauptgottes Perkunos zu betrachten ist.

Oden. S. Odin.

Odin oder Othin (Wodan). In der Nordischen Mythologie muß nothwendig ein älteres und neueres Göttersystem, insbesondere aber ein älterer und jüngerer Odin unterschieden werden. Der ältere Odin war das Symbol und die Gottheit der Sonne, und in dieser Hinsicht das höchste Wesen der ältesten Skandinavier, die wohl eben so wie andere Völker in ihrer Kindheit zuerst nur die Gestirne und Elemente anbethen mochten. Später aber, als sich Geschichtliches mit Religiösem vermengt, als man historische Personen unter dem Namen älterer Gottheiten vergöttert, kurz, als sich das neuere, in der Edda dargestellte Götterthum gebildet hatte: mußte nothwendig auch die Idee von Odin nach und nach manche Veränderung erleiden; so zwar, daß, obgleich ihm der oberste Rang, zum Theil auch die Eigenschaft als Sonnengott, und vieles Allegorische von seinem vorigen Wesen blieb, er dennoch als eine ganz andere mythische Figur, als jüngerer Odin betrachtet werden muß. Dieser jüngere Odin nun ist die oberste Gottheit der alten Nordländer, das Haupt der Asen, der Gott und Beherrscher der Schlachten. Er ist ein Sohn des Bör und der Riesentochter Bestla, Bruder des Vile und Ve, und Enkel des von der Kuh Audumbla aus einem Steine hervorgeleckten Bure (s. d. Art.). Börs Söhne, Odin, Vile und Ve, erschlugen den Weltriesen Ymer (s. d. Art.), bildeten aus dessen Leichnam die sichtbare Welt, und erschufen auch das erste Menschenpaar Ask und Embla. In Odin, als Vater der Götter und Quelle alles Guten, sind die Eigenschaften fast aller übrigen Götter vereinigt. Er ist deshalb auch Gott der Weisheit und Klugheit, des Reichthums und des Sieges, der Gott und Vater der Dichtkunst. Darum führt er auch den Beinamen Liodasmieder (Liedermacher), und ein Gedicht heißt in der altschwedischen Sprache Odins-Miod (Odins Meth). Gränzenlos scheint daher Odins Macht; aber dennoch ist sowohl er als alle übrigen Asen dem Schicksale, dieser ewigen, Alles besiegenden Nothwendigkeit unterworfen, und darum eben wird er am Tage des Weltunterganges vom Wolfe Fenris verschlungen. Odin hat nur ein Auge; das andere mußte er zum Pfande setzen, als ihm der Eigenthümer des Weisheits- und Dichterbrunnen, Mimer, erlaubte, aus diesem einen

Trunk zu thun. Dafür ward er aber auch so weise, daß er Alles wußte, und in die fernste Zukunft blicken konnte. In Asgard, der Götterstadt, hat er drei Palläste, Gladsheim, Valaskjalf und Valhalla. In dem ersten führt er den Vorsitz in der Versammlung der Diar (s. d. Art.); im zweiten sitzt er auf dem Thronsitze Hlidskjalf, von welchem er die ganze Welt überschaut; und in Valhalla versammelt er die in der Schlacht gefallenen Helden um sich; theils, um dadurch ihre Tapferkeit zu belohnen, theils und vorzüglich aber, um einst beim Weltuntergange desto mehr Kämpfer gegen Surturs Scharen zu haben. Diese Helden, Einheriar genannt, leben in Valhalla ein wahres Heldenleben. Täglich ziehen sie Morgens auf die Kampfbahn (Odinstun) zum Kampfspiele, wo einer den andern zu Boden streckt, aber keiner stirbt. Sobald die Zeit des Mahles herannaht, stehen sie alle frisch und gesund auf, versammeln sich in der Halle, und schmausen an Odins Tafel. Sie nähren sich von Fleisch und Speck des Ebers Sährimner, wozu sie Bier und Meth trinken. Odin selbst aber genießt nichts anderes als Wein; die Speisen, die ihm vorgesetzt werden, gibt er seinen zwei Wölfen Gere und Freke. Auf seinen Schultern sitzen zwei Raben, Hugin (Gedanken, Vernunft) und Munin (Wissen). Diese läßt er täglich die Welt umfliegen, und gegen die Mittagszeit zurückkehren, wo sie ihm dann in's Ohr flüstern, was sie auf der Erde gesehen und gehört haben. Daher heißt er auch Ravnegud (Rabengott). Seine Mundschenkinnen sind die zwei Valkyren Rista und Mista. Sein Roß, Sleipner genannt, hat acht Füsse, ist das beste von allen Pferden, und wurde von Loke, der sich in eine Stutte verwandelt hatte, mit dem Riesenhengste Svadilfar erzeugt. Sein Speer heißt Gungner, und ist so künstlich, daß er von selbst die größten Niederlagen anrichtet. — Odins merkwürdigste Thaten sind folgende:

1.) Er erschlug mit seinen zwei Brüdern Vile und Ve den Ur-Riesen Ymer, und schuf dann mit ihnen aus dessen Leichnam die sichtbare Welt (Vergl. Alfadur).

2.) Mit eben diesen zwei Brüdern, oder nach der Voluspa

mit den zwei Göttern Loder (Lopter, Loke) und Häner erschuf er aus zwei Holzblöckchen das erste Menschenpaar Ask und Embla.

3.) Um einen Trunk aus der Weisheitsquelle zu erhalten, gab er dem Wächter desselben, Mimer, ein Auge zum Pfande, und blieb einäugig. Darum heißt er auch der einäugige Weise.

4.) Als ihm die Vanen das abgeschlagene Haupt des ihnen von den Asen zum Geißel gegebenen Mimer geschickt hatten, balsamirte er es ein, sprach Zauberworte darüber, und erfuhr dann von ihm die verborgensten Dinge.

5.) Da die Asen nach dem aus Quasers Blute bereiteten, und von dem Riesen Suttung sorgfältig verwahrten Dichter- und Weisheitsmeth ungemein lüstern waren; machte sich Odin selbst auf den Weg in das Land der Riesen, um jenes Methes habhaft zu werden. Auf seiner Reise dahin sah er in einer Gegend neun Knechte Heu mähen, und schärfte mit seinem Wetzsteine ihre Sensen. Als die Mäher sahen, daß die Sensen weit besser geworden, feilschten sie um den Schleifstein. Odin sagte, daß er ihm nur um den Preis eines Kopfes feil sey, und warf den Stein in die Luft. Alle liefen hinzu, um ihn aufzufangen; einer fiel in des andern Sense, und alle neun Knechte waren getödtet. Odin ging nun weiter, und kehrte unter dem Namen Bölverk (Uebelthäter) bei dem Riesen Bauge ein, der ein Bruder Suttungs, und der Herr der neun getödteten Knechte war. Bauge beklagte sich sehr, daß er seine neun Knechte verloren hätte, und nun keine Taglöhner zu bekommen wisse. Bölverk erboth sich, die Arbeit der neun Mäher auf sich zu nehmen, wenn er ihm zur Belohnung nur einen einzigen Trunk von Suttungs Meth verschaffen wollte. Bauge versprach, bei seinem Bruder das Möglichste zu thun. Auf diese Versicherung griff Bölverk an die Arbeit, vollendete sie zu Ende des Sommers, und forderte dann seinen Lohn. Beide gingen nun zu Suttung; aber dieser weigerte sich hartnäckig, auch nur einen Tropfen des kostbaren Trankes herzugeben. Auf dem Rückwege rieth daher Bölverk zur List, zog ei-

nen Bohrer, Rati genannt, hervor, und bath den Bauge, damit den Felsen zu durchbohren. Nachdem Bauge längere Zeit gebohrt und hierauf versichert hatte, der Stein wäre schon durchbohrt; blies Bölverk in das Loch, und schloß aus dem Staube, der ihm ins Gesicht flog, daß ihn Bauge zu überlisten dachte. Er hieß ihn also zum zweitenmal bohren. Als er sich dann durch abermaliges Hineinblasen überzeugt hatte, daß der Felsen durchbohrt sey, verwandelte er sich in einen Wurm (oder Schlange), und kroch durch das Loch. Bauge stach zwar mit dem Bohrer nach ihm, aber vergebens. So kam Bölverk in die Höhle, wo die schöne Gunlöda, Suttungs Tochter, den Meth bewachte. In seiner wahren Gestalt gewann er Gunlödas Liebe, theilte mit ihr durch drei Nächte das Lager, und erhielt dafür die Erlaubniß, drei Züge von dem Meth zu thun. Bei dem ersten Zuge leerte er den ganzen Kessel Odvärir, bei dem zweiten das Gefäß Boden, bei dem dritten das Behältniß Son aus, und hatte auf diese Art allen Meth bei sich. Hierauf verwandelte er sich in einen Adler und flog eiligst davon. Suttung, der ihn fliegen sah, nahm sogleich auch die Gestalt eines Adlers an, und verfolgte ihn. Sobald die Asen Odin von weitem kommen sahen, setzten sie auf den Platz der Götterstadt verschiedene Gefäße, in welche er bei seiner Ankunft den geraubten Meth durch den Schnabel fließen ließ. Da ihn aber Suttung so hitzig verfolgte, verlor er aus Angst auch etwas von hinten, was jedermann zu Diensten stand, und wovon die Dichterlinge und Reimschmiede kommen. Suttungs Meth aber gab Odin den Asen und allen guten Dichtern. Dieß ist nach dem Ausdrucke der Edda der Ursprung der Dichtkunst, die auch Odins Fang — Fund oder Trank, sonst auch der Asen Trank und Gabe genannt wird (Vergl. Quaser).

6.) Um über das Schicksal seines, von bösen Träumen geängstigten Sohnes Balder (s. d. Art.) nähere Auskunft zu erhalten, ritt er selbst zur Unterwelt, und zwang durch seine Zauberkraft eine Vole (Wahrsagerin, Hexe), ihm auf seine Fragen Antwort zu geben. Der Widerspruch, daß der Oberste der Götter, dem überdies noch seine zwei Raben, der Trunk aus Mimers Born, und Mimers

einbalsamirtes Haupt alle Zukunft entdecken mußten, erst eine Wahrsagerin befragen muß, zeigt hier deutlich den historischen Einfluß späterer Zeit, wo nach Saxo's und Snorre's Bericht der Ase (Asiate) Odin als Mensch und großer Zauberer aufgefaßt war.

7.) Einst kam er unter dem Namen Grimner zu Geirrod, dem Könige des Gotnalandes, und weigerte sich, auf die Frage, wer er eigentlich wäre, nähere Auskunft zu geben. Geirrod schöpfte Verdacht, ließ ihn binden, und zwischen zwei Feuer aufhängen, wo er acht Tage lang bleiben mußte. In dieser Lage gab Odin durch Geirrods Zauberei gezwungen, verschiedenes von seinen Thaten und Abentheuern an, und mußte zuletzt auch gestehen, daß er Odin sey. Nun eilte Geirrod, ihn vom Feuer zu nehmen; stolperte aber, fiel in sein zufällig entblößtes Schwert, und fand so seinen Tod.

8.) Odin machte einst unter dem Namen Gangrathr (Gangklug) eine Reise zu dem weisen Riesen Vafthrudner, um diesen zu einem Wettstreit in Weisheit und Gelehrsamkeit aufzufordern. Nach vielen beiderseits gegebenen und beantworteten Fragen erkennt der Riese an Gangrathrs letzter Frage: was nemlich Odin seinem Sohne Balder ins Ohr sagte, ehe dieser den Scheiterhaufen bestieg, daß er sich mit Odin selbst in Streit eingelassen. Da er die geheimnißvolle Frage nicht beantworten konnte, ward er von Odin getödtet. Mone sagt, daß dieses als Sühne für Balder geschah; Gräter aber bemerkt, daß die Reise zu Vafthrudner eine von den zwei und vierzig Reisen ist, die der vergötterte (also früher menschliche, historische) Odin gethan haben soll, um vermuthlich diejenigen durch List und Gelehrsamkeit zu überwinden, denen er an Macht nicht überlegen war. Dergleichen Wettstreite waren im Norden allgemein, und erinnern zugleich an die theologischen Disputationen der Mönche des vorigen Jahrhunderts, so wie an die noch jetzt üblichen Förmlichkeiten bei jemands Promovirung zum Doktor in irgend einem wissenschaftlichen Zweige.

Bei der Götterdämmerung oder dem Weltuntergange (s. Ra-

gnarokr) zieht Odin an der Spitze der Einheriar und aller Götter in den Kampf gegen Surtur und die Riesen. Er selbst geht in einer goldenen Sturmhaube und einem glänzenden Harnische mit seinem Speer Gungner gerade auf den Wolf Fenris los; allein der Wolf verschlingt ihn, und das Asengeschlecht wird fast gänzlich vernichtet. — Das historische Aussehen des spätern Odin, wie er in der Edda geschildert wird, und mancherlei Spuren in der Geschichte bewogen die meisten Schriftsteller, nach Maßgabe alter Traditionen Odin als eine wirkliche geschichtliche Person anzunehmen. Odin, erzählt die Sage, hieß früher Sigge, und war der Sohn Friedleifs, eines Asiatischen Fürsten, von dem er das Reich Gudheim mit der Hauptstadt Asgard ererbte. Von Mithridates und den Römern gedrängt, verließ er sein Reich, und kam mit seinem Gefolge, den Asen (Asiaten), in den Europäischen Norden, wo er durch Tapferkeit und Klugheit nach und nach Rußland, Sachsen und Franken eroberte, und dort seine Söhne zu Herrschern einsetzte. Er drang dann durch Cimbrien nach Dänemark vor, gründete auf der Insel Fünen eine Stadt, die hernach von seinem später angenommenen Namen Odin, Odins-Ei (Odins Eiland) genannt wurde, und schickte von da die Gefion (s. d. Art.), eine schlaue Sängerin, zum König Gylfe nach Schweden. Gefion wurde von Gylfe mit der Insel Seeland beschenkt, und wußte ihn noch dahin zu bringen, daß er an Sigge den größten Theil seines Reiches abtrat. Dieser baute sich nun in Schweden, als dem Mittelpunkte seines großen Reiches, eine Residenz, die er nach seinem Namen Sigtuna (Sigge's Wohnung) nannte, nahm erst jetzt den Namen Odin an, führte einen neuen Götzendienst ein, indem er die Priesterschaft der zwölf Diar oder Drottar einsetzte, und wurde wegen seiner Tapferkeit und Weisheit, wohl auch wegen seiner höhern, für Wunderkraft geltenden Naturkenntniß nach seinem Tode als Hauptgott der Norder verehrt. In Snorro's Angaben erscheinen auch Odins mythische Brüder Vile und Ve als historische Personen. Sie verwalteten in Odins Abwesenheit die Regierung, und als er einst gar zu lange ausblieb, eigneten sie sich nicht nur sein Reich, sondern auch seine Gemahlin Frigge zu; allein Odin kam dennoch zurück, und erhielt

Reich und Gemahlin wieder. Auch Saxo erwähnt Odins als eines gewaltigen Herrschers, der in ganz Europa als Gott angebetet wurde. Die Könige des Nordens ließen sein Bildniß aus Gold gießen, behingen es mit goldenen Ringen und andern Kostbarkeiten, und schickten es nach Byzanz (Asgard), seinem damaligen Aufenthalte. Das Gold stach seiner Gemahlin Frigge so sehr in die Augen, daß sie sogar ihre Keuschheit einem unbedeutenden Manne opferte, um des Schmuckes habhaft zu werden. Dieß nahm sich Odin zu Herzen, und ging freiwillig außer Landes. Während seiner Abwesenheit stand ein Mit-Odin (s. d. Art.) auf, der sich für Gott ausgab, und durch seine Gaukeleien das unwissende Volk verführte, ihn zu verehren. Nach Frigge's Tod kehrte aber Odin zurück, vertrieb den Mit-Odin, und erlangte sein voriges göttliches Ansehen wieder. In der Folge warb er um die Hand der Russischen Fürstentochter Rinda, und benahm sich dabei nach dem Urtheile der übrigen Götter in Byzanz so unwürdig, daß sie ihn aller Würden entsetzten, ihn vogelfrei erklärten, und an seine Stelle einen gewissen Oller oder Uller (s. d. Art.) nicht nur zum Könige, sondern auch zum Gotte unter dem Namen Odin ernannten. Der verbannte Odin wußte aber die Götter wieder auf seine Seite zu bringen; Oller ward aus Byzanz vertrieben, floh nach Schweden, und fand dort seinen Tod. Saxo erwähnt auch an mehreren Stellen, daß Odin einäugig war. So erschien er seinem Lieblinge Harald Hyldetan bei Ausbruch eines Krieges gegen den Schwedenkönig Inge in Gestalt eines alten einäugigen Mannes, angethan mit einem zottichten Mantel, und lehrte ihn die beste Art, das Kriegsheer zu ordnen. Zuletzt ward ihm aber Odin dennoch abhold, und erschlug ihn in der Brovallaschlacht unter der Gestalt seines Wagenführers mit eigener Hand. Odin starb in Schweden natürlichen Todes. Als er verscheiden sollte, ließ er sich mit dem Zeichen Geirsode bezeichnen, d. h. er ließ an seinem Körper neun spitzförmige Wunden mit der Lanzenspitze machen; dieß hatte die nemliche Geltung, als wenn er in der Schlacht gefallen wäre.

Diese historische Ansicht von Odin theilen mit Snorro und

Saxo viele neuere Schriftsteller, als: Schöning, Suhm, Gräter u. a. m. Nach Schöning ward Odin hundert fünf Jahre vor Christi geboren, und kam vierzig Jahre vor Christi ins Nordland. Suhm aber stellt vier Odine auf. Der erste Odin war Börs Sohn, kam vom alten Asgard am Ausflusse des Don, und ist derselbe, den die Engländer Geta Geata, d. i. Jotengott, nennen. In der Edda heißt er Jat, sein Vater Biaf, mit dem Zusatze: „den wir Biar (Bör) nennen." Der zweite Odin war Hermode's Sohn, kam auch aus Asien mit Asen und Budinern (Vanen), und floh vor Darius. Dieser hieß König der Turken oder Turcilingen, brachte von den Griechen und Phöniziern Buchstaben mit, behandelte sie als ein Geheimniß, baute Tempel, führte die Lehre von Valhall ein; und ihn verdrängte Uller, der daher Mit-Odin, Mitherrscher, hieß. Der dritte Odin, Fridleifs Sohn, lebte fünfzig Jahre vor Christus, floh vor den Römern und vor Mithridat, wohnte zu Sigtun, und hatte einen Tempel zu Upsala. Er gab seinem Sohne Seming Norwegen, dem Gant Gothland, dem Skjold Dänemark, dem Heimdal Schonen. Der vierte Odin ist endlich der Sächsische, der im dritten und vierten Jahrhundert gelebt hat, und in dessen Geschichte gehört, was Saxo von Hother und Balder (s. d. Art.) erzählt. Mone, mit der geschichtlichen Auffassung Odins nicht einverstanden, ist der Meinung, daß man unter dem Namen Odin nicht einen Menschen, sondern eine Religion zu verstehen habe, also nicht ein kurzes, sterbliches Menschenleben, sondern eine feste, dauernde Glaubenslehre, die natürlich nicht bei jedem Volke des Nordlands zu gleicher Zeit und mit gleichen Umständen aufkommen konnte, und darum eben so folgerecht Odin zu verschiedenen Zeiten und in veränderter Gestalt erscheinen mußte. Odin, sagt Mone, war der Hauptbegriff zur Bezeichnung der gemeinsamen Religion des Nordlandes; diese zertheilte sich in drei besondere Glaubenslehren, welche nach ihren Hauptsätzen, oder, in der Mythensprache, nach den Hauptsöhnen Odins genannt wurden, nemlich: die ältere Absonderung in Schweden, die Religion Freyrs; die zweite in Norwegen, die Glaubenslehre Thors; und die jüngste in Dänemark, die Religion Balders. Der Meinung Mones scheint auch

Wagner (Ideen zu einer allgemeinen Mythologie der alten Welt. Frankfurt am Main 1808) zu seyn, welcher äußert, daß bei dem Wesen Odins nicht Geschichte und Vergötterung eines Helden oder einer Familie, sondern die dem ganzen Alterthume gemeinschaftliche Idee zum Grunde liege, die Götter des Himmels zugleich als irdische Heroen und alte Könige des Landes zu verehren.

Odins Gemahlinnen, seiner mehrfachen Deutbarkeit als Naturgott, als Hauptgott des Asenhimmels, und als Mensch entsprechend, sind folgende:

1.) Jörd (Hertha), d. i. die Erde, mit der er als Symbol der Sonne den Donnergott Thor zeugte. Offenbar eine mythisch-allegorische Erklärungsart des Donners, der aus den Dünsten der Erde durch Einwirkung der Sonne entsteht.

2.) Rinda (Erdrinde, Erdkreis), mythologisch mit Jörd einerlei, Mutter des Vale. Abermals eine, auf Odin als Sonnengott passende Allegorie. Das Sonnenlicht (Odin) und die Erde (Rinda) erzeugen den Vali, der als Symbol des Tages gelten kann. Historisch genommen war Rinda eine Fürstentochter aus Rußland, mit welcher der gleichfalls historische Odin einen Sohn, Namens Bo, gezeugt hat.

3.) Frigge, die Tochter des Riesen Fiorgyn, und eigentlich eben dasselbe weibliche Grundwesen Erde, nur in einer neuern Gestalt. Mit ihr, der Asenkönigin, zeugte Odin die Söhne Balder, Brage, Hermode und Tyr. Da sie mit Jörd (Hertha) einerlei ist, so kommt auch Thor als ihr Sohn vor.

4.) Grydur, ein geheimnißvolles weibliches Wesen, vielleicht das Sinnbild des Friedens im Herzen. Diese gebahr den Gott des Schweigens, Vidar.

5.) Neun reine Jungfrauen und Töchter des Riesen Geirrö-

dur, Namens Gialpe, Greipe, Elgia, Angeya, Ulfruna, Aurgiasa, Sindur, Atla und Jarnsaxa, mit welchen allen zusammen Odin am Rande der Erde den Gott Heimdal zeugte.

6.) Skade, doch nur in historischer Hinsicht. Denn nach Snorro verließ die früher mit Niord vermählte Skade ihren Gatten, und verband sich mit Odin. Diesem gebar sie viele Söhne, unter andern auch den Semming, von welchem Hakon Lade-Jarl sein Geschlecht ableitete.

7.) Gritha (ebenfalls nur geschichtlich), die Mutter Skjolds, des Stammvaters der Dänischen Könige. — Außer den hier angeführten Söhnen Odins kommen bei verschiedenen Verfassern noch mehrere vor; doch ist dieses nicht buchstäblich zu nehmen, da viele blos wegen ausgezeichneter Tapferkeit oder Weisheit Söhne Odins genannt wurden.

Nebstbei sind von Odins Geliebten bekannt: 1.) Die Liebesgöttin Freya, die er über die Abwesenheit ihres Gemahls Odur am wirksamsten zu trösten wußte. 2.) Gunlöda, die Tochter des Riesen Suttung, mit welcher er, um den Dichtermeth zu erhalten, durch drei Nächte das Lager getheilt hat. 3.) Die Göttin der Gewässer, Laga, zu der er jeden Abend untertaucht, um mit ihr der Liebe zu pflegen, und ihr Element aus goldenen Pokalen zu trinken. Daß Odin hier in seiner ältesten Eigenschaft als Sonne, und Laga als Ocean allegorisch zu nehmen sey, leuchtet von selbst ein.

Odin hat hundert sechs und zwanzig Namen, die theils auf seine Thaten und Abentheuer Bezug haben, theils von der Verschiedenheit der ihn verehrenden Völker herrühren, theils auch blos von den Skalden erdichtet wurden. Die vorzüglichsten davon sind: 1.) Alfader (Aller Vater). 2.) Draugadrot (Herr der Entseelten). 3.) Har, Jafnhar und Thridi (der Erhabene, der dem Erhabenen Gleiche, und der Dritte). Diese Benennungen bilden eine Art Skandinavischer Dreieinigkeit, und bezeichnen zugleich die drei Per-

ſenen, welche in der proſaiſchen Edda das Viergeſpräch mit Gylfe (ſ. d. Art.) über die Nordiſchen Götter halten. 4.) Helblinde (der die Augen im Tode erblinden läßt, oder Herr über Leben und Tod). 5.) Heriafadur (Vater der Kriegsheere). 6.) Hrafnagut (Rabengott, wegen ſeiner zwei Raben Hugin und Munin). 7.) Svid oder Fiolsvidur (der Weiſe). 8.) Valfader (Vater aller im Kampfe Gefallenen). 9.) Valgantr (welcher wählt, die im Streite fallen ſollen). Der proſaiſchen Edda zufolge heißt Odin auch Hangagott (Gott des Ringes), Haptagott (Gott der Feſſel), und Farmagott (Laſtengott); und als er zum König Geirrod kam, ſprach er:

Ich heiße Grimr (Grimm, wild)
Und Gangleti (Gang - klug),
Herjan (Herr) und Hjalmberi (Helmträger),
Theccr und Thridi (der Dritte),
Thudr und Udr,
Helblindi (zu todt blendend) und Har (hoch, grau)
Sadr und Svipall
Und Sann - Getall,
Herteiter (der dem Heere Verehrungswürdige) und Hnikar (Sieger),
Bileyger (der ruhige Beſitzer) und Balleyger (Beſitzer der Flamme),
Bölverker (Uebelthäter.*), Fjölnir (vielwiſſend, verſteckt),
Grimarr (verſchleiert) und Grimner (wild),
Glapsvithr (Trugholz) und Fiaulsvithr,
Sithhauter, Sithskeggr,
Sigfaudr (Sieg - Vater), Hnikuthr (Sieger oder Veränderlicher),
Alfauthr (Allvater), Valfauthr (Wahlvater),
Atridr (Herzureitender) und Farmatyr (Laſtenherr):
Mit einem Namen nannt' ich mich niemals,
Seit ich mit den Menſchen umging.

---

*) Weil er dem Rieſen Suttung den Dichtermeth geraubt, alſo Uebles an ihm gethan hat.

Grimner nannten sie mich
Bei Geirröd,
Aber Jalc bei Asmund;
Und dann Kjalar,
Da ich den Schlitten zog;
Thror in Gerichten,
Vidr in Kämpfen,
Oski (der Wünschende, Wollende) und Omi (der Rauschende):
Jafnharr (gleich hoch) und Biflindi (schnell, beweglich),
Gaundler und Harbarthr (Graubart) bei Göttern.
Svithur und Svithr
Hieß ich bei Saucmimer.

Auch Fimbultyr (der große Alte oder Herr), Schwafner, Arvodur (Oberhüter), Langbarder (Langbart) sind Beinamen Odins; und in den Gesängen der Skalden heißt er auch: der mit den großen Augenbraunen, der Vater der Würmer, der Pfeilregner, der einäugige Weise, der Adler, der Zeitenvater u. s. w.

Odin wurde nicht nur von den Skandinaviern, sondern von allen Teutschen Völkern als Kriegsgott und oberster der Götter verehrt. Bei den Longobarden, Vandalen, Franken, Sachsen, Thüringern und andern südlicheren Stämmen, ja nach dem Berichte älterer Schriftsteller auch bei den Schweden, Dänen und Norwegern ward er Wodan genannt. Dem Wodan weihten sich die Krieger vor der Schlacht. Ihm wurde gewöhnlich ein Eber und ein Pferd geopfert, beides war aber auch Sonnenopfer; woraus die Identität Wodans und Odins um so deutlicher hervorleuchtet. Oft wurden ihm auch Menschen geopfert, und die Sachsen und Thüringer, als besonders tapfere Krieger und eifrige Verehrer des Kriegsgottes, schwuren in dem Kampfe mit Karl dem Großen ein feierliches Gelübde, dem Wodan alle feindliche Gefangenen zu schlachten. Bei der Bekehrung der Sachsen, Franken und anderer heidnischen Teutschen ging jeder Taufe eine feierliche Abschwörung der Götterdreiheit Thor, Wodan und Saxnote (s. d. Art.), so wie ein Glaubensbekenntniß der christlichen Dreieinigkeit voraus. Die dabei

übliche Formel lautete also: End ec forsacho diabole end allum diabolgelde end allum diaboles wercum end wordum, Thunaer, Woden ende Saxnote, end allum them unholdum, the hira genotas sint. Ec gelobo in got almehtigen fadaer, end in Crist, godes suno, end in halogan gast. Das ist: „Ich widersage dem „Teufel und allem Teufelsdienst, und allen Werken und Worten des „Teufels; dem Thor, Wodan und Saxnote, und allen Unholden, „die ihre Genossen sind. Ich gelobe in Gott, den allmächtigen Va„ter, in Christus, Gottes Sohn, und in den heiligen Geist." Die Verschiedenheit der Mundarten hatte den Namen Wodan bald mehr bald weniger verändert, und daraus die Formen Guodan, Godan, Guodeuen, Vuothen, Woden, Oden u. s. w. gebildet. Wahrscheinlich bezeichnete Wodan schon in der frühern Nordischen Religion den ältern, zum Göttergeschlechte der Vanen gehörigen Odin, oder das Sinnbild der Sonne, und der Name Odin entstand erst daraus durch Weglassung der Aspiration W und die Veränderung des a in i: Wodan, Wodin, Odin. Andere leiten Odin von dem altteutschen Guote oder Gote (jetzt: Gott) ab, welcher Ausdruck die Sonne, als höchstes Wesen der ältesten Teutschen, bedeuten soll.

Die Römischen Geschichtschreiber nannten Odin bald Mars bald Merkurius, je nachdem ihnen seine Eigenschaften als Kriegsgott, oder seine Klugheit und Schlauheit bekannt geworden sind. Odins Hauptfest hieß Sigerblot (Siegesopfer), und wurde zu Ende des Lenzmonats gefeiert. Man rief dabei den Vater der Götter und Menschen vorzüglich um Sieg im Kriege an, und bath zugleich um eine gute Wickings- oder Seefahrt. Die Benennung Sigerblot könnte wohl auch Bezug auf Odins Namen Sigge haben. Geopfert wurden ihm Thiere (vorzüglich Pferde) und Menschen; und alle Gehenkten wurden als Odins Opfer betrachtet.

Nach Odin oder Wodan ward im altteutschen Heidenthume der vierte Wochentag (Mittwoche) Odinstag oder Wodanstag, oder Wodnestag und Wonstag genannt; so wie manche

Gegenden und Ortschaften im heutigen Teutschland ihre Benennung von diesem Namen erhielten, wie z. B. der Odenwald in den Rheingegenden, der Odenberg und Gudensberg (so viel als Wodansberg) im Hessischen, das Benediktiner-Kloster Odenheim im Speierschen, der Flecken Ottenheim, das Dorf Ottenschlag und das Schloß Odsdorf im Oesterreichischen u. a. m.

Odin wird geharnischt abgebildet, mit Schild, Schwert und Helm, den eine Krone umschließt; oft hat er statt des Helmes blos die Krone.

Aus dem Gesagten ergibt sich folgendes Resultat: 1.) Odin oder Wodan war ursprünglich das Sinnbild der Sonne, und als solches die älteste und oberste Gottheit der Nordischen Völker. 2.) Aus Mischung des Religiösen mit Geschichtlichem gestaltete sich der spätere historisch-mythische Odin, wie er in der Edda dargestellt wird. 3.) Eben das Geschichtliche im Wesen Odins in Verbindung mit alten Sagen und Traditionen bewog die meisten Schriftsteller, ihn als eine wirkliche geschichtliche Person, als den Stammvater aller Nordischen Könige anzunehmen, der wegen seiner Tapferkeit, Weisheit und höherer Naturkenntniß nach dem Tode vergöttert wurde. 4.) Neueren Ansichten zufolge ist Odin kein Mensch, sondern eine Religion, so daß dieser Name als Hauptbegriff die gemeinsame Glaubenslehre des Nordlands bezeichnet. 5.) Odin ward auch Wodan genannt, und nicht blos von den Skandinaviern, sondern von allen Teutschen verehrt.

Odrärir, nach der Skandinavischen Mythologie ein Kessel, in welchem, so wie noch in den zwei Gefäßen Son und Boden, der aus Quasers Blut bereitete Dichtermeth aufbewahrt wurde. Vergl. Quaser. Odin.

Odur, der Gemahl der Skandinavischen Liebesgöttin Freya, mit der er zwei reitzende Töchter, Hnos und Gersemi, zeugte. Er verließ Gattin und Kinder, und zog in ferne Länder. Freya

grämte sich über seine Entfernung, und zog unter verschiedenen Namen weit und breit umher, um ihn aufzusuchen. — Freya (bemerkt Mone) ist die Liebeslust, Odur die stürmische, feurige Begierde (dem Worte nach die Wuth, der Sache nach die Geilheit); sie entflieht nach der ersten Befriedigung, wenn sie den Genuß (Hnos) erzeugt hat; aber die Lust folgt ihr nach in alle Länder, überall ist sie, unter verschiedenen Gestalten tritt sie auf, immer dieselbe. — Von diesem Odur (Oder) soll nach Einigen der Oderfluß seinen Namen haben.

Okolne, ein Aufenthaltsort für gute Menschen in dem Skandinavischen Himmel Gimle. In Okolne ist der Saal Brimner, wo gutes Getränke in Fülle zu haben ist.

Oller. S. Uller.

Olmütz. S. Krásopanj.

Oelvalde, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, und Vater der drei Riesen Thiasse, Ide und Gangr. Er war ungemein reich, und nach seinem Tode brauchten seine Söhne bei der Erbtheilung dieses Maaß zum Golde, daß jeder von ihnen so viel erhielt, als er jedesmal im Munde halten konnte.

Omi (der Rauschende), ein Beiname der zwei Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Onar. S. Anar.

Ondinen (vom Italien. onda oder Französ. onde die Welle) sind weibliche Wassergeister, welche die spätere Dichtkunst aus den mehr volksmäßigen Nixen (s. d. Art.) geschaffen hat. Sie gehören zu den Elementargeistern, und dürften aus folgender Schilderung Mathissons jedem leicht kenntlich werden:

Im Schloß der Ondinen,
Das glänzend auf grünen

Gewölben der Fluth
Im Ocean ruht,
Regiert das Gefühl
Im heiligen Styl.
Man läutert die Sinne
Zu geistiger Minne;
Ist weicher wie Wachs,
Und blonder wie Flachs.
Als Zofen umknixen
Blaulockige Nixen
Die hehren Vestalen;
Und wenn bei den Qualen
Petrarkas man Zähren
Des Mitgefühls weint,
Naht auch wohl in Ehren
Ein Triton als Freund.

Opfer sind Gaben, die man der Gottheit darbringt, um dadurch die Hingebung seiner eigenen Person auszudrücken. Dieser Gebrauch war die erste Wirkung der Anerkennung höherer Wesen, und ein Hauptheil des Gottesdienstes in allen Religionen des Alterthums. Die Vorstellung, daß Gott sinnliche Bedürfnisse habe, und an Speise, Trank und Wohlgeruch Gefallen finde, so wie die Lebensart der Opfernden bestimmte die Beschaffenheit ihrer Gaben. Hirten und Jäger brachten Thiere; Ackerbauer Früchte und Brod; und die Ehrfurcht gegen die Gottheit geboth, ihr dasjenige, was ihr am angenehmsten wäre, und das Beste, was der Opfernde besäße, darzubringen. Daher die grausame Gewohnheit des Heidenthums, auch Menschen zu opfern. Die alten Teutschen und Slaven opferten Anfangs ihren Götzen blos im Allgemeinen, und erst später erhielt jede Gottheit insbesondere die ihr angenehme Gabe. So wurden dem Odin (Wodan) Pferde und Ochsen, dem Thor Menschen, dem Freyr Schweine, dem Perkunos (Prono) Ochsen und Schafe, dem Swantewit Kuchen und Wein, den Hausgötzen Milch und Speisen geopfert. Die Teutschen hatten in den ersten Zeiten keine Tempel, und opferten daher in geheiligten Hainen

und Wäldern, vorzüglich Eichenwäldern. Die hiezu bestimmten Altäre errichtete man gewöhnlich an den anmuthigsten Stellen des Haines auf Hügeln und Anhöhen, in deren Nähe sich zugleich ein Brunnen oder Bach befand, um die Schlachtopfer waschen zu können. Die Opfergebräuche selbst waren nach Verschiedenheit der Volksstämme verschieden; darin kamen aber beinahe alle überein, daß vor dem eigentlichen Opfer eine Art von Libation, die nach Umständen in Wein, Bier oder Meth bestand, Statt fand. Der Priester kostete nemlich von dem Opfertranke aus einem Becher oder Horn zuerst selbst, und ließ dann auch die Vornehmsten von den Anwesenden kosten; das Uebrige wurde auf das Haupt des Schlachtopfers und auf den Opferaltar ausgegossen. Dieses Trankopfer geschah auch bei den Mahlzeiten, wo man gewöhnlich zu Ehren der Götter etwas Getränk auf die Erde ausgoß, oder etwas von den Speisen in das Feuer warf. Nach dem Opfergusse riß man zuerst dem mit Eichenlaub bekränzten Opfer-Rinde die Haare zwischen den Hörnern aus, und warf sie in das Feuer; dann wurde das Thier mit einem Beile oder einer Keule vor die Stirn geschlagen, mit einem geheiligten Messer erstochen, das Blut in Gefäße von Erz aufgefangen, der Leib geöffnet, das Eingeweide von den Wahrsagern genau durchforscht, und ein Stück davon im Mehle herumgewendet, von dem ganzen Körper aber gewöhnlich nur der Kopf, als das Vorzüglichste, auf dem Opferherde verbrannt. Das Uebrige ward bei der Opfermahlzeit verzehrt, wobei man zur Ehre der Götter sang und tanzte. Bei dem Opfer selbst waren nicht blos die Opferthiere sondern auch die Priester und ihre Diener mit Eichenlaub bekränzt, und der Altar, die Gefäße und der ganze Opferplatz mit Laub und Zweigen von Eichen verziert. Mit dem überflüssigen Blute wurden die Götzenbilder und die geheiligten Bäume, und später in den Tempeln die Wände und Bänke bestrichen, und die Anwesenden damit besprengt. Das Opferfeuer mußte aus einem Kieselsteine geschlagen, und mit Eichenholz unterhalten werden. Nach Cäsars Berichten verehrten die Teutschen Sonne, Mond und Feuer (Vulcanum), welch letzterem als einer eigenen Gottheit das Eichenholz geopfert, d. i. in heiligen Hainen verbrannt wurde. Sonne und Mond ver-

ehrten sie durch das Feuer selbst, indem sie jeden Neumond ein heiliges Feuer anzündeten, um dasselbe herumtanzten, darüber hinwegsprangen, und dabei verschiedene Gebräuche beobachteten. Diese heidnischen Feuer wurden durch eine bestimmte Zeit Tag und Nacht unterhalten, und mögen wohl die erste Veranlassung zu unsern Noth- und Johannesfeuern (s. d. Art.) gegeben haben. Den Feld- und Waldgöttern waren Grotten, Höhlen und Laubhütten geheiligt, wo man ihnen Obst, Milch und Honig opferte. So auch wurden den Hausgötzen, die man unter verschiedenen Gestalten, und bei den Preußen vorzüglich als Schlangen verehrte, Milch und verschiedene Speisen dargebracht. Menschenopfer waren zwar auch bei den Teutschen üblich, doch wurden sie nur vorzugsweise dem höchsten Gotte zu bestimmten Tagen gebracht, die andern Götter bekamen die gewöhnlichen Sühnopfer von Thieren. Die Cherusker und ihre Bundesgenossen opferten viele von den Römischen Gefangenen nach der Niederlage des Varus auf ihren Altären im Teutoburger Walde, und hängten die Leichname an Bäumen auf. Bei den Cimbern opferten gewisse Wahrsagerinnen die feindlichen Gefangenen, um aus den Eingeweiden und dem Fließen des Blutes den Ausgang der bevorstehenden Schlacht vorhersagen zu können. Auch die Preußen suchten vor dem Kriege einen von den Feinden zu bekommen: diesem stach der Criwe das Opfermesser in die Brust; strömendes Blut war ein glückliches — tröpfelndes, ein böses Zeichen. Bekamen sie einen Feldherrn gefangen, so wurde er mit Roß und Waffen in einen Scheiterhaufen gestellt, und dieser dann angezündet. Gefangene Jungfrauen wurden erst bekränzt, und dann geopfert. — Die Slaven hatten bezüglich der Opfer mit den Teutschen Vieles gemein. Auch bei ihnen wurden die öffentlichen oder Volksopfer, die sich auf große Begebenheiten, Siege, Rettung u. dgl. bezogen, in heiligen Wäldern, manchmal auch auf freiem Felde dargebracht. Felsen in Wäldern und Berge waren die Lieblingsörter der Götter; weiße Kühe, die noch kein Stier berührt, die liebste Gabe für den Sieg. Das Opferthier ward auch hier nicht ganz verbrannt, sondern großen Theils verzehrt, und dabei das Lob der Götter gesungen. In die Privatreligion der meisten Slaven, vorzüglich der Böhmen und Mährer,

gehörte es, daß der Hausvater alle Abende den Göttern Speise unter ihre Bäume setzte, ihr Loblied sang, und sich dabei an die Stirne schlug. Menschen wurden ebenfalls wie bei den Teutschen geopfert.

Ordalien (altteutsch so viel als Urtheile). Ehemals glaubte man, daß da, wo dem menschlichen Richter alle Beweise für Recht und Unrecht, Schuld oder Unschuld fehlten, der gerechte Gott selbst das Wahre durch ein Wunder kund machen müsse. In dieser Meinung ließ man diejenigen, gegen welche ein Verdacht vorhanden war, gewisse Handlungen, welche ihrer Natur nach dem Handelnden schaden mußten, feierlich in Gegenwart der Priester vornehmen, und erklärte ihn für unschuldig, wenn er sie ohne Nachtheil überstehen konnte. Diese Handlungen hießen nun Ordalien oder Gottesurtheile. Schon unsern heidnischen Vorfahren waren Ordalien einigermassen bekannt; und die Celten sollen Kinder, deren Mutter wegen Ehebruchs verdächtig war, in einem Schilde auf den Rhein gesetzt, und aus dessen Untersinken die Schuld der Mutter gefolgert haben. Am meisten kamen die Ordalien erst nach Einführung des Christenthums auf, und in Teutschland, wo sie eigentlich zu Hause waren, gab es davon folgende Arten: der gerichtliche Zweikamf, die Feuerprobe, die Wasserprobe, der geweihte Bissen, das heilige Abendmahl, das Kreuzgericht und das Bahrrecht.

Der gerichtliche Zweikampf geschah unter folgenden Förmlichkeiten: Wenn beide Theile an dem bestimmten Tage und Orte erschienen, wurden Kampfrichter bestellt, deren Amt es war, genau Acht zu geben, daß keiner von den Streitenden einen überwiegenden Vortheil über den andern habe. Die Waffen wurden untersucht, und Sonne und Wind unter beide getheilt, so daß keinem die Sonnenstrahlen oder der Wind beschwerlicher als seinem Gegner fallen konnte. Der Ueberwundene, oder der sich dem Sieger ergab, wurde für ehr- und rechtlos, oft auch für vogelfrei erklärt, und seine Güter wurden eingezogen. Blieb der Besiegte im Zweikampfe, so wurde er nicht ehrlos, und erhielt ein anständiges Begräbniß.

Wer den Zweikampf ausschlug, wurde sogleich für schuldig erklärt. Personen, die selbst nicht fechten konnten, als: Geistliche, Weiber, Greise und Schwache, mußten Verfechter stellen, die sich für sie schlugen. Diese gerichtlichen Zweikämpfe dauerten lange Zeit fort, obgleich man das Barbarische und Unzweckmäßige derselben erkennen mußte.

Die Feuerprobe konnte auf verschiedene Arten geschehen. Die gewöhnlichste bestand darin, daß der Angeklagte entweder durch Feuer oder über glühende Kohlen gehen, auch wohl deren auf dem bloßen Busen tragen mußte. Bei der zweiten Art der Feuerprobe, oder der des wächsernen Hemdes, wurde dem Bezüchtigten bei dem entscheidenden Gange durch das Feuer ein mit Wachs überzogenes Hemd angezogen; blieb dieses unversehrt, so galt es als ein Zeichen der Schuldlosigkeit. Die dritte Gattung der Feuerprobe endlich war die Probe der glühenden Pflugscharen. Der Verdächtige mußte eine glühende Pflugschar entweder in den Händen halten, oder über selbe mit bloßen Füssen hinweg gehen. In die Hand nehmen mußten sie blos Weiber und gemeine Leute; Ritter mußten die entblößte Hand in einen glühenden eisernen Handschuh stecken.

Von der Wasserprobe gab es ebenfalls zwei Gattungen; die des heißen und die des kalten Wassers. Bei der heißen Wasserprobe, der ältesten Art der Ordalien, mußte der Bezüchtigte die entblößte Hand bis an den Elbogen in einen Kessel voll siedenden Wassers stecken, und einen Stein, so groß als ein Ei, herauslangen. Bei der kalten Wasserprobe wurde dem Beschuldigten nach verschiedenen Ceremonien, als: der Einsegnung, Besprengung des Flußwassers mit Weihwasser u. s. w. ein Strick um den Leib gebunden, und er so in den Fluß gestürzt. Schwamm er oben, so ward er losgesprochen; ging er aber unter, so ward er für schuldig erklärt.

Der geweihte Bissen bestand in einem Stück Brod, oder

sonstiger Speise, welche der Priester dem Angeklagten unter mancherlei Verfluchungs- und Verwünschungsformeln in den Mund steckte. Gelang es dem Beschuldigten den Bissen sogleich ohne Mühe hinabzuschlucken, und empfand er darüber weder Krankheit noch Schmerz; so galt es für einen Beweis seiner Schuldlosigkeit.

Die Probe des heil. Abendmahls, welche mit der des geweihten Bissens viel Aehnliches hatte, bestand darin, daß der Angeklagte das heil. Abendmahl mit den Worten einnahm: corpus Domini sit mihi hodie in probationem. Diese Probe war vorzüglich bei der Geistlichkeit üblich, und wurde auf der Kirchenversammlung zu Worms im Jahre 868 eingeführt.

Das Kreuzgericht war zweifach. Entweder stellte man den Kläger und den Beklagten mit ausgestreckten, oder kreuzweis ausgebreiteten Armen auf eine bestimmte Zeit unter ein Kreuz, und verurtheilte den, der zuerst die Hände bewegte oder sinken ließ; oder man führte den angeblichen Verbrecher zu Reliquien oder in die Kirche, bezeichnete von zwei Würfeln einen mit einem Kreuze, und zog einen von beiden. Hatte der gezogene das Zeichen des Kreuzes, so folgte die Befreiung von der Strafe.

Das Bahrrecht bezog sich lediglich auf die Reinigung von Mordthaten. Man legte den Körper des Ermordeten auf eine Bahre, und alle, welche als Mörder im Verdachte waren, mußten sich nähern, und den Leichnam, vorzüglich die verwundeten Stellen, berühren. Bei wessen Berührung der Leichnam blutete, oder Schaum vor den Mund bekam, oder sich bewegte, der wurde für den Mörder gehalten.

Die Ordalien erhielten sich bis in das fünfzehnte Jahrhundert in dem größten Ansehen, dann aber fingen sie an durch das kanonische Recht, das den Reinigungseid einführte, noch mehr aber durch das allgemein verbreitete Römische Recht nach und nach zu erlöschen. Nur des Bahrrechts bediente man sich in dem sechzehn-

ten Jahrhunderte, und selbst in den ersten Jahren des achtzehnten, noch ziemlich häufig. Der fortdauernde Glaube an Zauberei erhielt in den Hexenprozessen die Probe des kalten Wassers; nur daß dabei nicht das Untersinken, sondern das Schwimmen auf der Oberfläche des Wassers für den Beweis der Schuld galt. Ja es wurde bei den Hexen außer dieser Probe, die man das Hexenbad nannte, zuweilen auch auf die Hexenwage erkannt. Man wog nemlich die Verdächtigen, und wenn sie ein ungewöhnlich leichtes Gewicht hatten, erklärte man sie für schuldig. — Uebrigens findet man noch jetzt die Gottesurtheile, und vorzüglich die Feuer- und Wasserprobe bei verschiedenen außereuropäischen Völkern, als: bei den Senegambiern in Afrika, bei den Ostiaken im Asiatischen Rußland, bei den Chinesen, am häufigsten aber bei den Hindus.

Ormt. S. Kormt.

Orvanga. S. Zwerge.

Oski (der Wünschende, Wollende), ein Beiname der zwei Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Oslad oder Uslad, der Gott der süßen Ruhe, der Mahlzeiten und Schwelgerei bei den alten Russen. Sein Name scheint von dem Worte usladit (versüßen, lieblich machen) herzukommen.

Ossian, der berühmteste aller Barden (s. d. Art.), um das Jahr 300 nach Christus Geburt, Sohn des Caledonischen (hochschottischen) oder Irländischen Helden und Fürsten von Morven, Fingal (s. d. Art.) Ossian war Held und Dichter zugleich, und soll mit Homer und andern berühmten Sängern des Alterthums das Schicksal der Blindheit getheilt, und durch Gesang seinen Schmerz über den Verlust seiner Lieben, wie z. B. seines gefallenen Sohnes Oskar, gemildert haben. Noch jetzt ist sein Name bei den Bergschotten und Hebridiern in dem ehrenvollsten Andenken, und seit Macpherson die Ossianschen Lieder herauszugeben anfing, auch bei uns

gefeiert. Der Inhalt seiner Dichtungen ist theils historisch, theils lyrisch; Erzählungen von Heldenthaten, helldunkle Gemählde der hochländischen Natur, Klagen über erlittene Leiden, Schicksale Liebender, Heldenfeste u. s. w. Ossians Gesänge fallen nach Friedr. Schlegels Meinung in das Zeitalter der Normannen, und sind als trauriger Nachhall eines erlöschenden Volkes, als letzter, schwindender Schatten eines untergegangenen Götterglaubens zu betrachten. Sie wurden in die meisten Europäischen Sprachen, am öftesten in die Teutsche (von Denis, Rhode, Schubart, Grafen F. L. zu Stollberg, Jung) übersetzt.

—

Ost. S. Austre.

Ostar, ein altteutscher Gott (eigentlich der Mond), welchem alle Jahre den 24. August ein Fest gefeiert, und im April um die Zeit, wann die Juden, und später die Christen ihre Osterfeste hielten, ein Ochs geopfert wurde. Von ihm werden jene jüdischen und christlichen Feste Ostern, und der Monat April Ostermonat genannt. Er heißt auch Aster, Aestar, Easter, und wird von Einigen für eine weibliche Gottheit gehalten.

Otnit. S. Heldenbuch.

Oybin. S. Jungfernsprung.

P.

Patel soll bei den Preußen und Liefländern der Gott der Luft gewesen seyn.

Pelvit, einer von den zwölf Göttern der zweiten Ordnung bei den Preußen und Litthauern; er war der Gott der Aernte und des Reichthums. Vergl. Antrimp.

Perdoyt, einer von den zwölf Preußischen Göttern der dritten Ordnung (s. Antrimp.), in dessen Schutz sich die Schiffahrt und Fischerei befanden. Die Fischer im Preußischen Samlande brachten ihm daher in Scheuern Fischopfer und Mahlzeiten dar.

Pergubrios oder Pergrub, einer von den zwölf Göttern der zweiten Ordnung bei den Preußen und Litthauern, der Gott des Frühlings und der Erdgewächse, der Segengeber in Laub und Gras (s. Antrimp.). Ihm war am 22. März das Frühlingsfest gewidmet.

Perkunos (Perkunust). S. Perun.

Perun, Peron oder Pierun (nach Verschiedenheit der Mundarten auch Perkun, Perkunos, Perkunust); der Donnergott der Russen, Polen, Preußen, Wenden, Böhmen und Mähren; bei den Preußen und Polen auch das Sinnbild der Sonne, und unstreitig die oberste Gottheit der eigentlichen Slaven. Perun konnte aber nicht blos den Donner und Blitz, sondern überhaupt alle Naturerscheinungen, als: Wolken, Regen, Hagel, Sonnenschein u. s. w. hervorbringen, und wurde deshalb auch als Fruchtbringer und Segengeber, somit, nach allen seinen Attributen zusammengenommen, als höchster Gott verehrt. Bei den Preußen war er der vornehmste unter den drei erhabenen Göttern Perkunos, Pikollos und Potrimpos, welche die erste Rangordnung, und zusammen die große Götterdreiheit zu Romowe bildeten; er gehörte aber zugleich in die Reihe der zwölf Götter dritter Ordnung (s. Antrimp.), wo er wahrscheinlich als irgend eine einzelne Aeußerung seines Gesammtwesens zu betrachten ist. In Rußland hatte Perun zwei Tempel, den einen zu Kiew, den andern zu Nowgorod. An der Bildsäule des Gottes war der Kopf von Silber, die Ohren und der Knebelbart von Gold, die Füsse von Eisen, und das Uebrige von einem Holze, das nie verfaulte. In seinen Händen hielt er einen Stein, in Form des Blitzes ausgehauen, mit Rubinen und Karfunkeln verziert. In Polen, wo Perun auch Sonnengott war,

gehörten zu seinem Gefolge die Göttinnen Auska (Morgen- und Abendröthe), Bezlea (Dämmerung) und Breksta (Dunkelheit, Finsterniß), der Gott Warpulis, der den Sturmwind machte, und Pogoda, der Geber der heitern Tage. In Mähren hatte Perun auf dem Spielberge nächst Brünn einen Tempel zwischen geheiligten Eichen. Dort stand er in Mannsgestalt auf einer Säule; sein mit länglichen Ohren versehenes Haupt zierte eine Krone; die Füsse waren gestiefelt; mit dem linken Fusse trat er auf ein Glöckchen, mit dem rechten stand er fest auf der Säule; die rechte Hand hielt eine rothe Pflugschar, die linke einen Speer mit einer weißen Fahne. Von den zu Ehren Peruns gefeierten Spielen soll der Spielberg seinen Namen erhalten haben; und selbst die Benennung der Stadt Brünn, Mährisch Brno, stammt wahrscheinlich von diesem Gotte, da ihr Name von Perun, zuerst Perno (Peruno) gelautet haben soll, woraus dann Prno, und später das heutige Brno entstand. Da Perun die Pflugschar zum Sinnbild hatte, welche die Menschen wie die Erde prüft, Verbrechen entdeckt und straft (s. Art. Feuerprobe), und daher als Schwert Leben und Tod enthält: so ergibt sich das Gottesurtheil mit den glühenden Pflugscharen ursprünglich als ein Slavisch-priesterlicher Gerichtsgebrauch, der an Przemysls eisernen Tisch (s. Libussa), und an andere Böhmische Sagen erinnert. Dem Perun wurden von allen Slaven die größten und kostbarsten Opfer dargebracht. Herden und Gefangene waren ihm nur geringe Gaben; Väter opferten manchmal sogar die einzigen Söhne auf seinen Altären. Ueberhaupt mußte ihm jedermann etwas opfern, und wer gar nichts besaß, gab ihm wenigstens seine Haare von Haupt und Bart. Auch waren ihm Wälder und Haine geheiligt, wo es verbothen war, zu jagen, oder Holz zu fällen. Das Wesentlichste seiner Verehrung bestand in der Unterhaltung des ewigen Feuers, das beständig vor seinem Bilde, und auch auf den Gipfeln hoher Berge brannte. War es durch die Nachlässigkeit der Priester ausgegangen, so wurden diese selbst mit dem Feuertode bestraft. Als der Russische Großfürst Wladimir (der Ahnherr der Mährischen ruhmgekrönten Zierotine) das Christenthum in Rußland einführte, ließ er die Bildsäule Peruns zu Kiew an

den Schweif eines Pferdes binden, und befahl zwölf Kriegern, den Götzen mit Prügeln zu schlagen, und ihn dann in den Dnieper zu werfen. Als man aber auf Wladimirs Befehl mit dem Perun in Nowgorod eben so verfuhr, so konnte, wie die Legende berichtet, der in seinem Leibe eingeschlossene Teufel die Beschimpfung nicht mehr ertragen, und schrie: „Wie unglücklich bin ich, daß ich solchen un„barmherzigen und boshaften Menschen in die Hände gefallen, die „mich gestern als ihren Gott anbeteten, und heute mich beschimpfen!" Da man hierauf das Götzenbild in den Wolchow-Fluß warf, schwamm es aufwärts gegen den Strom, schleuderte ein Stück Holz auf die Brücke, und schrie auf die gräßlichste Weise: „Da, hier will ich „euch etwas hinterlassen, Nowgoroder, um mein Andenken zu ver„ewigen." Dies soll die Ursache seyn, daß ehedem die jungen Bursche um Nowgorod den sonderbaren Gebrauch hatten, an Feiertagen mit Prügeln wacker unter einander herumzuschlagen. In Mähren wurde Peruns Standbild auf dem Spielberge durch die heiligen Bischöfe Cyrillus und Methudius zerstört, und an demselben Orte Maria mit dem Jesuskinde zur Verehrung aufgestellt. — Was den Namen Perun betrifft, so soll dieses Wort in der altslavischen Sprache den Donner bedeuten; nach Andern stammt es vom Slavischen peru, ich schlage. Beides bezeichnet die Haupteigenschaft des Gottes.

Pesseias, ein Hausgott der Polen, in dessen Schutz die Geburt aller Jungen von den im Hause befindlichen Thieren stand.

Petersberg. S. Krásopanj.

Phoseta. S. Fosta.

Pikollos, der dritte von den drei Göttern höchsten Ranges Perkunos, Potrimpos, Pikollos, die im Preußischen Glauben die große Götterdreiheit zu Romowe bildeten. Sein blasses Angesicht und sein Name, der von Picklo, die Hölle, herstammt, zeigen ihn als den Todesgott an. Deshalb waren ihm auch drei Tod-

tenköpfe, vom Menschen, Pferde, und der Kuh, als Sinnbild geheiligt, was zugleich an den dreiköpfigen Cerberus der Griechen und Römer erinnert. Er soll auch (wie Pluto, Plutus) der Gott des Reichthums und der Schätze gewesen seyn, die aus der Tiefe, also gleichsam aus der Unterwelt genommen werden. Nebstbei hält man ihn noch für den Mond, in welcher Deutung er mit den drei Todtenköpfen auf die dreiköpfige Hekate (Diana, Mond) als Göttin des Todtenreiches hinweis't. Uebrigens kommt Pikollos (Pekullos) auch unter den zwölf Göttern der dritten Ordnung (s. Antrimp.) vor, und mag dann wahrscheinlich blos eine einzelne, seinem Grundwesen entsprechende Eigenschaft bedeuten.

Pitrolf oder Bitterolf. S. Heldenbuch.

Pizi, ein Gott der Polen, welchem gewöhnlich die Brautführer opferten.

Pochwist, bei den Russen der Gott des Sturmwindes. In Kiew ward er überhaupt als Gott der Luft, des schönen und des trüben Wetters verehrt. Die Mähren und Böhmen, bei denen er auch den Namen Nehoda hatte, erkannten in ihm den Gebiether über Nebel und Trübheit.

Pogoda, Pohoda oder Podaga; bei den Russen, Polen, Böhmen und Mährern der Gott des Frühlings; der blaue, heitere Himmel, der Geliebte der lieblichen Frühlingsgöttin Simsterla (s. d. Art.). Sein Bild war jung und schön, bekränzt mit blauen Blumen, geschmückt mit blauen Flügeln, und einem blauen, silberdurchwirkten Wammes, auf Blumen hingestreckt, in stiller, heiterer Luft.

Poklum soll bei den Preußischen Wenden der Höllengott gewesen seyn.

Pokollos, einer von den zwölf Preußischen Göttern der drit=

ten Ordnung (s. Antrimp), der als Herr der herumwandelnden Gespenster und Geister verehrt ward.

Polel. S. Lel.

Polela oder Polelo (Polel), bei den Russen und andern Slaven der Gott der Ehe, ein Sohn der Liebesgöttin Lada und Bruder des Liebesgottes Lel. Der Name Polela heißt so viel als: der nach dem Lel kommt; die Ehe folgt aber gewöhnlich auf die Liebe, oder sollte wenigstens folgen.

Polemgabia, eine Hausgöttin der Polen, welche das Feuer auf dem Herde besorgte.

Polkan oder Polkran, im Russischen Volksglauben ein Waldgeist, der von Kopf bis in die Mitte menschliche Gestalt, von da bis nach unten, die eines Pferdes oder Hundes hatte, und außerordentlich stark war. Wer erinnert sich hier nicht an die Griechisch-Römischen Centauren?

Porenut soll von den Wenden als Gott der Erde und Luft verehrt worden, und ein vergötterter König gewesen seyn. Er wurde mit vier Häuptern auf dem Halse, und dem fünften auf der Brust abgebildet, und mit Rugiäwith und Porewith vorzüglich zu Karenz verehrt. Vergl. Rugiäwith.

Porewith wird für den Gott des Raubes bei den Wenden, und für einen vergötterten Wendischen König gehalten. Sein Bildniß zu Karenz, wo er mit Porenut und Rugiäwith verehrt wurde, hatte fünf Köpfe unter einem großen runden Hute, und war ganz unbewaffnet.

Posen. S. Gnesen.

Posterli. S. Wüthendes Heer.

Potrimpos ist in dem Preußischen Glauben der zweite von den drei erhabenen Göttern des ersten Ranges Perkunos, Potrimpos und Pikollos, die zusammen die große Götterdreiheit zu Romowe bildeten. Er ist der Geber und Beschützer der Erdfrüchte, die Erde selbst, und nichts anderes als der priapische Frigg (s. d. Art.) im Skandinavischen Glauben. Deshalb — sagt Mone — war auch er als Mannweib abgebildet, und darum schaute auch das Bild des Perkunos den Potrimpos an; der Mann, d. i. der Befruchter, die Frau, d. i. die Fruchtträgerin. Das heilige Thier des Potrimpos war die Schlange; sie wurde in einem Topfe gehalten, mit Milch genährt, und mit einer Garbe zugedeckt. Wachs, Weihrauch, und auch Kinder wurden ihm geopfert, aber drei Tage vor der Opferung mußte der Priester fasten. Potrimpos wurde auch als Untergott, zu den zwölf Preußischen Göttern der dritten Ordnung gehörig, verehrt, und war in dieser Eigenschaft der Gott der Brunnen und fließenden Wasser, im Gegensatze des Meergottes Antrimpos (s. d. Art.).

Prag. Der Sage nach war in Böhmen zuerst die Stadt Wischehrad der Sitz des Gottesdienstes, nachher wurde durch die Veränderung der Regierung Prag gegründet, welches dann die Hauptstätte der Sonnen- und Feuerreligion geworden. Ob unter dieser Religion der eigentliche Sonnendienst in der Verehrung des Jasen (Sonne), oder der allegorische in der Verehrung des Slavischen Hauptgottes Perun zu verstehen sey, ist nicht entschieden; doch ist das letztere, wenigstens für die spätere Zeit, wegen der Nachbarschaft Mährens wahrscheinlicher.

Priester sind im Allgemeinen die durch Wahl oder Geburt berufenen Erhalter und Pfleger der Religion, die das Göttliche symbolisch darstellen, und den Gottesdienst verwalten. Ihr ursprüngliches Geschäft war, das Göttliche zur Anschauung des Menschen zu bringen (daher aus ihren Deutungen der Symbole und Bilder die meisten Mythen hervorgingen), und die nationale Verehrung der Götter in den Handlungen des Cultus durch Opfer, Gebete, Auf-

züge (Mysterien) auszudrücken. So hatten denn auch Teutsche und Slaven, und die mit beiden verwandten Preußen ihre eigenen, dem Bedürfnisse der Volksreligion entsprechende Priester, die, bald mehr bald weniger mächtig, doch überall in dem größten Ansehen standen. Im Nordland gab es Priester und Priesterinnen; jene hießen Blotgodar und Blodmenn, diese Blotgydiur. Der Name kommt her von at Blota, das opfern und anbeten heißt; dessen ursprüngliche Bedeutung aber ist: schlachten und blutige Opfer darbringen. Ueber die eigentliche Rangordnung und die bestimmten Vorzüge der Skandinavischen Priester weiß man zwar wenig; da sie aber von Odin selbst eingesetzt, und von ihm mit einer geheimnißreichen Kenntniß der Natur (Zauberei) begabt waren, so läßt sich hieraus auf ihr außerordentliches Ansehen beim Volke schließen. Snorro erzählt auch, daß in Asgard ein großer Opferplatz (Blotstadr, Blutstätte) gewesen, und zwölf Priester, Diar oder Drottar genannt, die Besorgung der Opfer und Gerichte gehabt hätten, welche auch von dem Volke mit schuldiger Demuth verehrt worden wären. Die Priesterinnen wohnten abgesondert; ihr Aufenthalt war heilig und ein Zufluchtsort, so daß viele Väter ihre Töchter zur Sicherheit in solche heidnische Klöster schickten. Das Hauptgeschäft der Priesterinnen war die Wahrsagerei, und sie dienten blos den Göttinnen; nur den Gottesdienst Balders verrichteten auch Jungfrauen und Weiber. Die südlicheren Teutschen hatten zwar ebenfalls Priester und Priesterinnen, aber einen besondern Priesterstand, Abgeschlossenheit der Priestergeschlechter gab es bei ihnen nicht, mithin auch keine Priesterkaste, keine Hierarchie. Alle Würde und aller Vorzug des Priesters beruhte hier mehr auf seinem Amte als auf seiner Person. Der Hausvater war Priester für seine Familie; nach demselben Verhältnisse scheinen die ältesten Adelichen oder Freien Priester des Gaues oder Bezirkes gewesen zu seyn; denn bei den Burgunden hießen späterhin die Priester Aelteste. Wie groß aber das Ansehen und die Achtung der Priester auch bei diesen Teutschen gewesen seyn mußte, kann man aus der Nachricht des Tacitus schließen, daß niemand als der Priester einen Freien schelten, binden, oder schlagen durfte; und zwar nicht als geschähe es auf Befehl des

Herzogs, sondern durch Gottes Gebot. Höchst wahrscheinlich war dieser Gott kein anderer, als der Kriegsgott Wodan. Aehnliche, aber geringere Gewalt hatten die Priester bei den Volksversammlungen, die sich schon durch die Gegenwart derselben, noch mehr aber durch den Umstand als religiöse Zusammenkünfte kennbar machen, daß man sich blos auf Neulicht und Vollschein, also wahrscheinlich nur auf Ansage der Priester versammelte. Die Priester hatten das Recht, das Gauthing (die Bezirksversammlung) zu eröffnen; sie geboten Stillschweigen und hielten die Widerspenstigen in Zaum, was bei einem Landtag bewaffneter freier Männer nichts Kleines war. Auf die Berathungen selbst hatte der Priester keinen unmittelbaren Einfluß; nur bei Befragung des Loses lag ihm die Auslegung desselben ob, wodurch seine mittelbare Einwirkung um so bedeutender wurde. Die Priesterinnen scheinen keine Opfer verrichtet, sondern sich blos der Weissagung gewidmet zu haben. Von der hier geschilderten reinteutschen Priesterschaft unterschieden sich wesentlich die Druiden, die eigentlich den Galliern und Celten angehörten, aber doch auch in Teutschland, besonders in den Rheingegenden zu finden waren. Denn diese bildeten eine wirkliche, der einflußreichsten Vorzüge sich erfreuende Priesterkaste, ein weit verbreitetes theokratisches Wahlreich, und waren nicht blos Priester im eigentlichen Sinne des Wortes, sondern zugleich Wahrsager, Richter, Lehrer und Aerzte. — Die Preußen hatten eine Hierarchie, deren Hauptsitz zu Romowe war. Hier wohnte der Hohepriester des ganzen Volkes, genannt Criwe (s. d. Art.). Die Unterpriester gehörten zu einzelnen Gottheiten, gewissen Orden und Geschäften. Unter den erstern sind die Weidels oder Waidalottes (s. d. Art.), auch Wurskaiti genannt, die bekanntesten. Von den übrigen gab es folgende Arten, als: Siggonotten, Ligussonen, Tilussonen, Swalgonen, Putronen, Weionen, Burtonen, Pustonen, Seitonen, Swakonen; über welche die besondern Namensartikel nachzusehen sind. — Von den Slaven hatten die westlichen Stämme (Wenden, Pommern, Böhmen, Mährer, Sorben) die bedeutendste Priesterschaft, die in ihrem Innern eine vollständige Hierarchie war, und auch mit auswärtigen Priesterschaften, z. B. mit der Preußischen

zu Romowe, in genauer Verbindung stand. Bei den Wenden war der Oberpriester zu Arkona (s. d. Art.), und die weltliche Macht der geistlichen untergeordnet. Die Priesterschaft zu Rhetra (s. d. A.) hatte ihre genaue Rangordnung, welcher jene zu Arkona gleich war. Der unterste Grad war der Rabo oder Raba, d. i. der Diener; der zweite, Miki oder Micke, d. i. Priester; der dritte der Weidelbot, eine höhere Priestergattung; der vierte der Criwe, der Hohepriester. Der Hohepriester zu Arkona trug gegen die Wendische Sitte langes Haar und Bart, was in Verbindung mit den Preußischen Priesternamen Criwe, Waidelot auf fremde Abstammung der Priesterschaft hindeutet. Daß auch die Russen, Polen und Schlesier eine Priesterschaft hatten, kann man aus der Vielgötterei, dem Glaubenswechsel und der Priesterschaft der westlichen Slaven mit Gewißheit schließen. Aber es war keine Hierarchie wie in Westen; in Rußland besonders war die weltliche Macht im Großfürsten über das Priesterthum Herr geworden. Wladimir I. war Priester und Fürst zugleich, und man kann annehmen, daß der Glaube, den er vor seiner Bekehrung einführen wollte, die Religion der Preußischen Criwen gewesen sey; wodurch er erst recht unauflöslich beide Gewalten in sich vereiniget hätte.

Prigirstitis, ein Hausgott der Polen, der das Gemurmel und Raunen hörte, und durch Geschrei beleidigt wurde.

Priparcis, ein Polnischer Hausgott, in dessen Pflege sich die abgesäugten Ferkel befanden.

Pripegala, ein Slavischer Gott, von dessen Altären die gefangenen Christen mit fürchterlichem Lärmen enthauptet wurden. Die Christen erklärten diesen Gott für den wollüstigen Priapus der Römer; Mone vermuthet, daß Pripegala im Namen und Wesen mit den Skandinavischen Gottheiten Freyr und Freya zusammenhänge.

Prowe oder Prono. Unter diesem Namen wurde der Sla=

rische Perun (s. d. Art.) von den Wagriern in Altenburg (Oldenburg) verehrt. Prowe hatte bei dem jetzigen Dorfe Prowenau bei Altenburg einen geweihten Wald, worin die ältesten Eichen mit künstlichen Zäunen umgeben, und diese mit zwei Thüren versehen waren. Dieser heilige Hain war Schutzort für jeden Flüchtling; dahin kamen alle Montage der Priester, der Fürst und das Volk zum Gerichte zusammen. Opfer wurden geschlachtet, wobei Niemanden als dem Priester, und den Opferleuten, wohl auch dem Fürsten gestattet war, in den umzäunten Raum zu treten.

Pucken. S. Kobolde.

Puschkait gehört unter die zwölf Preußischen Götter der dritten Ordnung, und ist als Oberherr der Erdmännchen (s. d. A.) oder der Preußischen Zwerge bekannt. Er wohnt unter Hollunderbüschen, und sein Volk, die Erdmännchen, theilt sich in Berstuke (gemeine Unterthanen, Zwerge) und Markopole oder Markopete (Edelleute, Elfen). Beide sind Mittelwesen zwischen den Untergöttern und Menschen, und ganz dasselbe mit den Zwergen der Teutschen.

Puschot soll der Waldgott der Preußischen Wenden gewesen seyn.

Püsterich oder Büster soll bei den Thüringern der Gott des Feuers, oder nach Andern, der mit Donner und Blitz strafende Zorngott gewesen seyn. Sein hohles metallenes Bild, das noch jetzt zu Sondershausen gezeigt wird, stellt einen nackten Mann von wildem Ansehen vor, der mit dem rechten Fusse kniet, und die rechte Hand vor den Kopf hält. Im Kopfe, so wie im Munde war eine Oeffnung; in beide goßen die Priester Wasser, verstopften die Löcher, und legten glühende Kohlen auf den Scheitel des Bildes, oder setzten dasselbe über Feuer. Fing nun das Wasser zu sieden an, so flogen die Pfropfen mit einem starken Knalle heraus, und das hintergangene Volk zitterte in Furcht und Schrecken.

Pustonen, Unterpriester bei den Preußen, welche Wunden durch Anhauchen hielten.

Puttonen, Unterpriester bei den Preußen, die aus dem Schaume des Wassers weissagten.

Pya. S. Czernobog.

Q.

Quaser. Nach der Skandinavischen Mythologie führten einst die Asen Krieg mit den Vanen. Dessen überdrüssig verabredeten die Kriegführenden eine Zusammenkunft, um Frieden zu schließen. Zur Bekräftigung ihres Vertrages spuckten beide Theile in ein und dasselbe Gefäß. Aus diesem Stoffe bildeten die Götter einen Mann, und nannten ihn Quaser. Dieser Mensch war so weise, daß ihm niemand eine Frage vorlegen konnte, die er nicht zu beantworten wußte. Er reis'te daher in der Welt umher, um die Menschen Weisheit zu lehren. Einst kam er zu den Zwergen Fialar und Galar. Diese tödteten ihn, ließen sein Blut in die zwei Fässer Son und Boden und in den Kessel Odrärir fließen, vermischten es mit Honig (miscebant utile dulci), und bereiteten einen Meth daraus, der jeden, der davon trank, zum Dichter und Weisen machte. Bei den Göttern gaben die Zwerge vor, Quaser sey an übermässiger Weisheit erstickt, weil sie ihm niemand wegfragen konnte. Nicht lange darnach ersäuften die nemlichen Zwerge den Riesen Gilling, und erschlugen dessen Gattin mit einem Mühlsteine. Gillings Sohn, der Riese Suttung, rächte seine Aeltern, indem er die Zwerge ergriff, und sie auf einen Fels mitten im Meere setzte. Sie baten um ihr Leben, und bothen für ihre Freiheit den kostbaren, aus Quasers Blut bereiteten Meth. Suttung nahm den Antrag an, schenkte ihnen die Freiheit, und ließ den erhaltenen Meth in dem Berge

Hnitberg von seiner Tochter Gunlöda sorgfältig bewachen. Davon hat nach dem Ausdrucke der Edda die Dichtkunst die Namen Quasers-Blut, Zwerge-Trunk, Odrärirs-Sons- oder Bodens-Naß, Zwerge-Schiff- oder Lösegeld, und Hnitbergs-Meth oder Naß. Obgleich übrigens Suttung alle mögliche Vorsicht gebrauchte, damit niemand etwas von dem Wundermethe erhalte; so gelang es dennoch dem Göttervater Odin, sich denselben gänzlich zuzueignen. Vergl. Odin.

Quellendienst. Allenthalben findet man Spuren von Verehrung der Quellen und Flüsse im Teutschen Glauben. Schon Tacitus versichert, daß Salzbäche heilig, und aus Religion eine gerechte Ursache zum Kriege waren. Die Heilquellen scheinen eine ähnliche Verehrung gehabt zu haben; und den Quellendienst überhaupt bezeugt auch Tacitus, wenn er sagt: die Teutschen wohnen getrennt und zerstreut, je nachdem ihnen eine Quelle, ein Feld, oder ein Wald behagt. Jeder Hausvater wollte nemlich seine heilige Quelle, und seinen Wald haben; diesen zum Tempel, jene zum Wahrsagen. Von den Altfranken weiß man, daß sie eine Art Taufe und Quellendienst hatten, wobei Lichter angezündet wurden; und auch die Hessen haben Bäumen und Quellen geopfert. S. Flüsse.

R.

Rabengott, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin von seinen zwei Raben Hugin und Munin.

Rabenstein. So heißt einer der anmuthigsten Spaziergänge an der steilen Westseite des freundlichen Znaim, ein Felsthal, durch das sich die Taya windet, und das, in seiner reizenden Einfassung von Saatfeldern und Weingärten, durch die Nähe der auf einem

hohen Berge liegenden Probstei Pöltenberg, so wie durch das in geringer Entfernung befindliche Prachtgebäude der aufgehobenen Prämonstratenser-Abtei Bruck den herrlichsten Anblick gewährt. Auf der Seite gegen den Pöltenberg zu ragt ein Fels, der durch seine Zacken und Vorsprünge ein Menschengesicht im Profil recht natürlich vorstellt. Diesen Stein hält man nun für den eigentlichen Rabenstein, nach welchem jener Theil des Thales benannt seyn soll. Die Sage erzählt hierüber Folgendes: Vor Jahrhunderten waltete in diesem Thale Hiltrude, eine gütige und zugleich reizende Fee. Einst als sie beim Lichte des Vollmonds Zauberkräuter suchte, stieß sie auf einen schlafenden Ritterjüngling, der, wegen eines an dem Verführer seiner Schwester verübten Mordes geächtet, auf seiner Flucht in diese Gegend kam, und, ermattet, im Schlafe Stärkung suchte. Hiltrude entbrannte in Liebe zu dem Jüngling, weckte ihn auf, und both ihm in ihrer Felsenwohnung eine bequemere Ruhestätte. Seyfried, so hieß der Ritter, nahm den Antrag dankbar an, und folgte ihr in das prachtvolle Zauberschloß. Hier entdeckte er sein Schicksal der fragenden Fee, die ihm bald ohne Scheu ihre Liebe gestand, und, da er dieselben Gefühle äußerte, ihn zum Gatten erkor. Mehrere Jahre lebten die Glücklichen in ungestörtem Frieden, und waren allenthalben als die schützenden Engel der Gegend bekannt. Stand Hiltrude jedem mit Rath und That bei, so befreite Seyfrieds Schwert die Landschaft von Räubern und reißenden Thieren. Vier wunderschöne Knaben gebar die Zauberin in sechs Jahren dem geliebten Gemahl, dessen Wünsche fast erschöpft schienen; nur daß der Gedanke an seinen Vater, der mit ihm geächtet, und von dessen weiterem Schicksal ihm nichts bekannt war, seinen Himmel zuweilen trübte. Eines Tages aber, als er eben mit seinen Reisigen von einem Strauß nach Hause ritt, stieß er unvermuthet auf den alten Knecht, der seinen Vater auf der Flucht begleitet hatte, und der ihm die traurige Kunde brachte, der Vater säße auf den Tod gefangen in einem Thurme der nahen Stadt Znaim, und wäre ohne Rettung verloren, wenn nicht augenblickliche Hülfe käme. Seyfried, von Freude und Angst gleich stark bewegt, sprengte auf der Stelle mit seinen Mannen gegen Znaim, erreichte schnell den Thurm, und stürmte auch

denselben Augenblick. Zwar vertheidigten Knechte den Thurm mit aller Tapferkeit, allein nichts vermochte der Wuth der Stürmenden zu widerstehen. Grimmig hieb nun Seyfried mit seinem Schwerte auf die verriegelte Thür; sie sprang auf, und zu seinen Füßen lag der Vater — bereits enthauptet. Rasend stürzte Seyfried fort, und hieb nieder, was ihm in den Weg kam. Wahnsinn hatte sich seiner bemächtigt. Vor der Felswand, die seinen Aufenthalt versperrte, spielten eben in Unschuld seine Kinder. In blinder Wuth stürzte er auch auf diese los, und hatte schon zwei derselben durchstochen, als das Geschrei des dritten die Mutter herbei rief, allein zu spät, um den Knaben zu retten. Nun ergriff er den vierten, Hiltrudens Liebling, um auch diesen den Vorangegangenen nachzusenden; da donnerte plötzlich ein Zauberspruch von den entsetzten Mutterlippen. Das Schwert entsank der Hand des bewußtlosen Mörders, seine Glieder erstarrten, er wurde zu Stein. Dieß ist der Felsblock mit dem Menschengesichte, den man dann den Rabenvater, und später den Rabenstein nannte. Hiltrude aber verschwand sammt dem geretteten Knaben, und ließ sich seit diesem Augenblicke nie wieder sehen. — Sagen von Zauberern, Feen und Hexen weisen zwar immer auf hohes Alterthum, doch sieht das gegenwärtige Volksmährchen einem neuern Ritterromane zu viel ähnlich, als daß man davon den Namen Rabenstein mit Wahrscheinlichkeit ableiten könnte. Noch weniger konnte aber an dieser Stelle ein Richtplatz, oder ein Rabenstein im eigentlichen Sinne des Wortes seyn; die ganze Oertlichkeit spricht zu sehr dagegen. Das Wahrscheinlichste ist, daß einst hier in den Felsklüften häufig Raben genistet, und diese Benennung veranlaßt haben. Daß jedoch hier eine Hauptstätte des heidnischen Gottesdienstes gewesen seyn mag, beweis't nicht nur die Ortsbeschaffenheit selbst (Vergl. Opfer), sondern auch der unweit davon am städtischen Bräuhause noch jetzt befindliche ganz runde Götzentempel, der aber freilich später, bei Einführung des Christenthums, zum christlichen Gebrauche verwendet wurde; wie dieß aus der äußerst einfachen, ja kunstlosen Wandmahlerei zu entnehmen ist. Möchte doch für die Erhaltung dieses vaterländischen Denkmahls, das sich täglich mehr seinem Verfalle nähert, größere Sorge getragen werden!

Radamas gehörte bei den Mährern und Böhmen zu den unterirdischen Göttern, und soll nach Stransky's Erklärung der Römische Todtenrichter Rhadamanthus seyn.

Radegast, Redegast oder Ridegast (bei den Mährern Radgost oder Radhost), der Sonnengott, so wie der Zeugungs- und Lebensgott der Wenden, der auch von den Pommern, Obotriten (Meklenburgern), Mährern und andern Slavischen Stämmen als Kriegs- und Siegesgott verehrt wurde. Im Wendischen Glauben steht er oben an, ist Licht- und Schwarzgott, Rathgeber und Zauberer (s. Art. Lichtgötter). Er hieß auch Hlawaradze (der vorzüglichste Rathgeber) und Roswodicz (Kriegsführer); also sind Weisheit und Stärke vorzüglich in ihm vereint. Nur in Bezug auf Swantewit, den höchsten Gott der Wenden, ist er untergeordnet, und heißt Radegast, d. i. der rathgebende Diener (das Orakel) des höchsten Gottes. Vorzügliche Tempel hatte er zu Rhetra, Meklenburg und Gadebusch (d. i. Gottes Hain) unweit Lübek. Sein Standbild war in Mannsgröße von reinem Golde, nackt, mit einem von der rechten Hand unterstützten Schilde auf der Brust, worauf ein schwarzer Stierkopf befindlich, die Linke hielt eine Hellebarde; auf seinem mit einer Krone von besonderm Metall geschmückten oder auch entblößten Haupte saß ein großer Vogel mit ausgebreiteten Flügeln, den Mone für einen Schwan, andere für einen Hahn erklären, und der an die Raben Odins erinnert. Nicht weit von dem Götzen stand zu seinem Gebrauche ein mit Purpur kostbar geziertes Bett. In Mähren wurde Radegast unter dem Namen Radgost oder Radhost vorzugsweise verehrt, und hatte seine Tempel größtentheils auf Bergen und Hügeln. Der merkwürdigste Berg in dieser Hinsicht, der noch heutigen Tages von ihm den Namen Radhost führt, liegt im Prerauer Kreise an dem Flusse Beczwa, und macht zwischen der Rožnauer und Hochwalder Herrschaft die Gränze. Dort hatte Radhost einen Tempel und heiligen Hain, und die ihm gewidmeten Feste und Opfer fanden da vorzüglich in den Tagen der Sommerwende Statt. Um diese Zeit versammelte sich aus dem ganzen Lande, und selbst aus den benachbarten Ländern eine außeror-

dentliche Menge Volkes auf dem Berge; man brachte dem Götzen Opfer von Ochsen und Schafen, flehte ihn dabei um Sieg über die Feinde, hielt Opfermahlzeiten, und beschloß das Fest mit Singen, Tanzen und andern Lustbarkeiten. Eben so wurden ihm Dank- und Siegesopfer gebracht, so oft man siegreich und mit Beute beladen aus der Schlacht zurückgekommen war. Jahrhunderte mag dieß so gewährt haben, bis endlich die heiligen Bischöfe Cyrill und Methud das Standbild **Radhost's** sammt seinem Tempel zerstörten. Ein Ueberbleibsel der eben erwähnten Feier war noch in neuerer Zeit die Gewohnheit, daß das Landvolk der Hochwelder, Rožnauer und Frideker Herrschaften, ja selbst die Schlesier aus dem Fürstenthume Teschen, und die anstoßenden Ungarn gleich nach dem Feste Johanns des Täufers in großer Anzahl auf diesem Berge zusammenkamen, und dort durch vier auf einander folgende Sonntage eine Art von Volksfest mit Essen und Trinken, Singen und Springen feierten. Dieser Gebrauch wurde seit einigen Jahren durch eigene Verordnungen eingestellt. Dafür befindet sich jetzt auf dem Berge das Kreuzbild unsers Heilands, zu welchem häufige Wallfahrten des gläubigen Volkes geschehen. Ohne Zweifel war es auch Radegast (Radhost), der auf dem Berge **Hostein**, Mährisch **Hostin** (s. d. Art.), oberhalb Bistřitz im Prerauer Kreise verehrt ward; darauf scheint selbst des Mährischen Radegast's Name **Radhost** zu führen. Denn das Mährische **Hostina** (Hostin) bedeutet **Gasterei**, **Radhost** aber **jenen, der gern Gäste sieht**, oder **Gäste-liebend**, was mit den Mahlzeiten und Lustgelagen bei Radhost's Festen im Einklange steht.

Radgost oder **Radhost**. S. **Radegast**.

Radka. S. **Libussa**.

Ragaina. S. **Modeina**.

Ragnarok oder **Ragnarokr** (Götterdämmerung, Götterbrand, Ende der Welt). Dieser Ausdruck bezeichnet in der Nordi-

schen Mythologie den Untergang der Welt, von welchem uns die Edda folgende Schilderung macht. Furchtbare Zeichen verkünden das Herannahen der Schreckenszeit. Zuerst wüthen in der ganzen Welt durch drei Winter, d. i. durch drei Jahre die blutigsten Kriege. Es ist eine Zeit des Beils, eine Zeit der Schwerter; Brüder morden einander aus Geiz, keine Schonung findet Statt, auch nicht zwischen Aeltern und Kindern. Dann kommt ein Winter, Fimbulwettur genannt: Schnee stürzt von allen Seiten herab; rauhe, eisige Winde wehen, die Kälte ist unerträglich; die Sonne wird nie sichtbar, und läßt keine Spur ihrer Wärme zurück. Solcher Winter folgen drei auf einander, von keinem Sommer unterbrochen. Nun verschlingt zum größten Verderben aller Wesen der Wolf Skoll (nach andern Stellen der Edda der Wolf Fenris) die Sonne, und der Wolf Hate den Mond. Die Sterne verschwinden vom Himmel; die Erde erbebt; Orkane brausen; die Welt-Esche Ygdrasil erzittert; Bäume werden entwurzelt, Berge stürzen zusammen; alle Ketten und Bande reißen, und der Fenriswolf reißt wüthend sich los. Hrymr, der Riese, wird frei; Garm, der Höllenhund, der vor der Höhle Gnüpa angebunden lag, bricht die Kette; der Riese Hräsvelgr (Leichenschwelger), der sich sonst in Adlersgestalt am Ende des Himmels aufhielt, und durch die Bewegung seiner Flügel den Wind verursachte, jauchzt und zerfleischt Leichen. Meere steigen über ihre Ufer, weil die Midgardsschlange Riesenkräfte bekommt, und auf's Trockene zu kommen strebt, was auch endlich geschieht. Das Schiff Naglfar (s. d. Art.) wird dadurch flott, und von dem Riesen Hrymr (nach der Voluspa von dem bösen Loke) gesteuert. Auf diesem Schiffe kommen die Muspelleute, besteigen dann ihre Rosse, und sprengen unter Anführung Surturs, der mit Flammen umgeben ist, und dessen Schwert heller glänzt als die Sonne, gegen die Asen heran. Jetzt berstet der Himmel, und Surturs Scharen reiten durch einen Spalt des Himmels in vollem Jagen über die Brücke Bifrost, die unter ihnen einbricht. Zu all der Verwüstung schlägt der Riese Egdir fröhlich die Harfe. Der Fenriswolf fährt einher mit aufgesperrtem Rachen, so daß die untere Kinnlade die Erde, die obere den Himmel

berührt, und wäre Raum, würde er den Rachen noch weiter aufreißen; Feuer sprüht ihm aus den Augen und Nasenlöchern. Die Midgardsschlange speit Gift aus, wodurch Luft und Meer verpestet werden; sie ist gräßlich anzusehen, und kämpft dem Wolfe zur Seite. Muspels Söhne ziehen einher auf der Ebene Vigrid, die sich hundert Meilen nach allen Seiten erstreckt, wo sie zum Fenriswolfe und der Midgardsschlange stoßen. Hier findet sich auch Loke ein, und zugleich erscheinen Hrymr und die Hrymthussen (Eisriesen). In Loke's Gefolge sind alle Söhne der Todesgöttin Hela. So bald es so weit gekommen, erhebt sich auf der Götter Seite Heimdal, stößt aus allen Kräften in das Giallarhorn, und erweckt alle Asen, die darauf Rath halten, was zu thun wäre. Odin reitet sogar zu Mimers Brunnen, um sich dort Raths zu erhohlen, und befragt auch dessen einbalsamirtes Haupt. Hierauf rüsten sich alle Asen und Einheriar (s. d. Art.), und rücken vor zur Ebene Vigrid. Odin, mit einem goldenen Helm, und einem strahlenden Harnische bedeckt, seinen Speer Gungner in der Hand, reitet voran. Wie er den Fenriswolf erblickt, stürzt er gerade auf ihn los; allein dieser verschlingt mit seinem schrecklich aufgerissenen Rachen den Vater der Götter und Menschen. Nun macht sich Vidar an den Würgwolf, tritt ihm mit einem Fusse in den Rachen, und reißt mit den Händen sein oberes Gebiß so weit auf, daß der Wolf davon umkommen muß. Thor stürmt auf die Midgardschlange, und tödtet sie zwar mit seinem Hammer, prallt aber auch neun Schritte zurück, und ersäuft in den Giftströmen, die das Ungeheuer gegen ihn ausspie. Freyr kämpft mit Surtur; da er aber früher um seine Braut Gerda sein gutes Schwert an Skirner abtrat, wird er von Surtur getödtet. Auch der Höllenhund Garm richtet große Verheerungen an; Tyr kämpft mit ihm, und beide fallen zugleich. Heimdal kämpft mit Loke, und beide tödten einander. Alle Asen kommen um bis auf Vidar, Vale, und die beiden Söhne Thors Magne und Mode. Die Erde sinkt in's Meer, und Surtur schlendert allenthalben Feuer umher, von welchem die Götterstadt Asgard sammt allen Pallästen der Götter, und endlich die ganze Welt verzehrt wird. Dann kommt Allvater von oben herab, und hält Ge=

richt, wodurch aller Menschen Schicksal auf ewig entschieden wird. Alle gute Menschen kommen nach Gimle, d. i. in Himmel, wo sie mit Allvater ewiger Wonne genießen; Verbrecher und Lasterhafte aber kommen nach Nastrond (s. d. Art.), wo sie die fürchterlichsten und ewigen Qualen erleiden. Nach diesem Weltgerichte entsteigt eine schönere, grünende Erde dem Meere, und es gestaltet sich ein neuer Himmel, in welchem wieder der einzig ewige Gott Alfadur regiert. Eine Tochter der Sonne, die sie gebar, ehe der Wolf sie verschlang, und ein Sohn des Mondes laufen die Bahn der Aeltern, ihnen ganz ähnlich. Vidar und Vale, denen Surturs Flammen nicht schaden konnten, wohnen auf der Ebene Ida, wo vorher Asgard lag. Hier finden sich auch Häner und Thors Söhne Magne und Mode ein, die den Hammer ihres Vaters bei sich führen. Auch Balder und Hoder kommen aus Helas Wohnungen herauf, und gesellen sich zu ihnen. Sie setzen sich zusammen und unterhalten sich im Gespräche über die ehemaligen Begebenheiten. An einer Stelle, Homimersholt genannt, verbargen sich während des Weltbrandes zwei Menschen, Namens Lif und Lifthraser, die sich vom Morgenthau nährten. Diese pflanzen nachher das Menschengeschlecht fort. Dann blüht ein goldenes Zeitalter; Aecker und Bäume tragen von selbst; Wonne und Ueberfluß, Friede und Eintracht herrschen unter den Menschen. Daß diese allegorische Schilderung des Weltendes in vielen Stücken den christlichen Ideen vom jüngsten Gerichte, und darauf folgenden ewigen Leben, so wie den Bildern gleicht, die Christus von der Zerstörung Jerusalems entwarf, fällt von selbst in die Augen.

Ran, die Gemahlin des Skandinavischen Meergottes Aeger, dem sie neun Töchter, die Wellenmädchen, gebar. Ran hatte ein Netz, mit dem sie diejenigen fing, die auf dem Meere waren. Dieses Garn lieh Loke von ihr aus, um damit den Zwerg Andvari zu fangen. Sie nimmt alle auf, die Schiffbruch leiden; und auf dem Meere sterben oder ertrinken hieß in der alten Dichtersprache: zur Ran fahren. S. Aeger.

Ratainicza, ein Polnischer Hausgott, in dessen besonderem Schutze sich die Pferde befanden.

Ratatöster. S. Ygdrasil.

Randgrith (Wuth nach Beute), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Rathgrith (Wuth des Gerichts), eine von den Skandinavischen Valkyren (s. d. Art.).

Rauguzemapat, ein Polnischer Hausgott, für welchen der erste Trunk von frisch gezapftem Bier und Meth, genannt Rulaidimos, vom Hausherrn als Opfer genossen wurde. Auch beim Bierbrauen brachte man diesem Gotte ein Trankopfer dar.

Raun, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger.

Razi. S. Lichtgötter.

Reginleif (bezwungenes Leben, Knechtschaft), eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Rennandi (rinnend), einer von den Höllenflüssen in der Mythologie der Skandinavier.

Rhetra, die große Götterstadt der Wendischen Slaven im Magdeburgischen, die auf neun Inseln erbaut, vom Kaiser Otto I. im Jahre 955 verbrannt, dann auf drei Inseln wieder aufgeführt, zuletzt von Heinrich dem Löwen im Jahre 1150 völlig zerstört wurde, so daß nur ein geringes Dorf, Prilwiz bei Neubrandenburg an der Tollensee, und der Name des Hügels Rhetraberg die Stelle der alten Götterstadt noch anzeigt. In Rhetra war das Pantheon aller Völker an der Ostsee, der Finnen, Skandinavier und Slaven;

der Hauptgott der Stadt aber war Radegast (s. d. Art.). Die Holzwände seines Tempels waren außen voll Schnitzwerk, das Gebäude selbst stand auf einem Fundamente von lauter Stierhörnern, die bei den Opfern nicht verbrannt, und zur Pracht an den Wänden angebracht wurden. Innerhalb befand sich die Bildsäule Radegast's von Gold, um ihn herum standen, wahrscheinlich auf Bretter gestellt, andere metallene Götzenbilder, in der Höhe von 1 bis zu 10 Zoll.

Riesen im mythologischen Sinne sind menschenähnliche Wesen von so außerordentlicher Körpergröße und Leibesstärke, auch solcher Macht und Klugheit, daß sie mit den eigentlichen Menschen gar nicht zu vergleichen, sondern vielmehr für eine Art von Halb- oder Naturgöttern zu halten sind. In allen alten Religionen und in den meisten Volks- und Heldensagen spielen sie eine wichtige Rolle. Wem sind nicht die Riesen aus den heiligen Büchern der Juden, wem nicht die Giganten der Griechen und Römer bekannt? In der Nordischen Mythologie erscheinen die Riesen (Hrymthussen, Jöten) als beständige Feinde der Götter, obgleich sie mit diesen in vielfacher Verwandschaft stehen. Der Gegensatz der Riesen sind die Zwerge (s. d. Art.). Vergl. Jöten, Thursen, Hrymthussen, Trolden, Bergriesen.

Riesenjungfrauen heißen in der Skandinavischen Mythologie die neun Töchter des Riesen Geirröd (s. d. Art.), Namens Gialp, Greip, Elgia, Angeya, Ulfrun, Auergiafa, Sindur, Atla, Jarnsaxa, mit welchen zusammen Odin den Gott Heimdal am Rande der Erde gezeugt hat.

Riesensteine, Riesengräber. S. Hünenbetten.

Rimfaxi. S. Hrimfaxi.

Rin (Rhein), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Höllenflüssen (s. d. Art.).

Rinda (Erdrinde, Erdkreis), die Gemahlin des Skandinavischen Gottes Odin, dem sie einen Sohn, Ali oder Vali gebar. Dieser wurde in einer Nacht so stark, daß er Hodern, den Mörder Balders, tödten konnte. Da man Odin als das Symbol der Sonne verehrte, diese aber in Westen untergeht, und hier die Erde zu berühren scheint, so glaubten die alten Norder, Odin, die Sonne, begatte sich im Westen mit Rinda, der Erde.

Ringhorn oder Hringhorn. S. Balder.

Rista oder Hrist (Erschütterung), eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Rödmonat. So hieß bei den alten Teutschen der Monat Juli. S. Monate.

Rogdai, ein großer Held der Russischen Sage. Tugarin, der wilde Bulgarische Schlangensohn, kommt vor Kiew auf die verbotene Fürstenwiese, und fordert Rache, weil Fürst Wladimir die von Räubern erkaufte Tochter des Bulgarenkönigs, die schöne Lepa, ohne ihres Vaters Willen geheirathet. Sie selbst aber entdeckt dem sorglichen Wladimir, daß nur einer, der das Licht der Welt erblickte, ohne geboren zu seyn, den Tugarin erlegen könne. Ein solcher war Rogdai, der seiner todten Mutter aus dem Leibe geschnitten wurde. Er tödtete im Kampfe den Schlangensohn, und befreite so seinen Herrn von aller Gefahr und Sorge.

Roland oder Rutland, ein fabelhafter Held, der in alten Gesängen und Ritterbüchern eine wichtige Rolle spielt, und ein Schwestersohn Kaiser Karls des Großen gewesen seyn soll. So wie König Arthur mit seinen Rittern von der Tafelrunde, so spielt auch Karl mit den zwölf Palladinen in den alten Romanzen und der Ritterpoesie eine Hauptrolle. Roland war einer von jenen Palladinen, und soll bei einem Rückzuge Karl's aus Spanien in den Pyrenäen, in Ronceval, von den Basken erschlagen worden seyn. Ro-

land gehört daher in den Gallischen Sagenkreis, und wird hier blos wegen der steinernen, meist roh und übel geformten Bildsäulen erwähnt, die gewöhnlich einen gewappneten Mann mit einem Schwerte in der Hand vorstellen, in vielen Teutschen Städten auf freien Plätzen angetroffen werden, und die Benennung Rolandssäulen oder Rutlandsbilder von diesem Helden tragen sollen, dem zu Ehren sie der Sage nach errichtet waren. Wahrscheinlicher ist, daß diese Bildsäulen mit den Weichbildern einerlei Bedeutung haben, die man an den Gränzmarken verschiedener Städte findet. Ein solches Weichbild (von Weich, Wyk, d. h. Stadt oder Ort) ist nämlich ein Zeichen der Gerichtsbarkeit, und bedeutet, daß die Stadt ihre eigene Gerichtsbarkeit und Statuten habe, und wie weit sich solche erstrecke; darum sind auch oft die Reichsinsignien an diesen Säulen zu sehen. Der Name Roland- oder Rutlandssäule rührt wahrscheinlich von dem im Zeitlauf mißverstandenen Worte Ruge, Rüge her, welches ehedem so viel als Gericht bedeutete; daher der Name wohl Rügelandssäulen heißen muß, d. i. eine Säule, die einen besondern Gerichtsbezirk bezeichnet.

Rolf oder Hrolf, König von Dänemark, gleich ausgezeichnet durch Güte und Tapferkeit, und eine Hauptperson der Skandinavischen Sage. Als er noch sehr jung war, kam ein armer Jüngling, Namens Vöggur, in seinen Pallast, und sah ihn starr an. „Was willst du, Geselle, daß du mich so ansiehst?" fragte der König; Vöggur aber antwortete: „Zu Hause hört' ich sagen, König „Rolf sey der größte Mann in ganz Nordland, und nun seh' ich „hier einen Krak *) auf dem Throne sitzen." Diese Rede verdroß den König keineswegs; er sagte: „Du hast mir nun einen Namen gegeben, den ich auch annehmen will, denn ich werde künftig Rolf

*) Die Bedeutung des Wortes Krak wird verschiedentlich angegeben; einige übersetzen es durch Krähe, andere durch Knäblein, noch andere durch Klotz. In Rüh's Edda steht für Krak: winziger Wicht.

Kraki heißen; aber wo ist das Geschenk, das auf die Namensgabe zu folgen pflegt?" Vöggur antwortete, daß er nichts zu geben hätte. „Wohl," antwortete der König, „also muß ich es geben, der ich zu geben habe." Zugleich zog er einen goldenen Ring (nach andern ein goldenes Armband) ab, und gab ihn dem armen Vöggur. Durch so viel Güte gerührt, gelobte dieser, der Mörder desjenigen zu werden, der den guten Rolf tödten würde. Da sprach der König: „Ueber eine Kleinigkeit wird Vöggur froh." Und diese Rede des Königs ist in der Folge zum Sprichwort geworden. Rolfs Stiefvater Adils, König von Schweden, führte Krieg mit Ali, dem Könige von Norwegen. Adils forderte Hülfstruppen von Rolf, und versprach dem ganzen Heere Sold, dem Könige Rolf aber drei Kostbarkeiten, die er sich selbst wählen würde. Rolf konnte seinem Stiefvater nicht in Person zu Hülfe eilen, weil er Krieg mit den Sachsen hatte, schickte aber doch seine zwölf Berserker: Adilsi, Bodvar, Biarki und Hjallti, Hugprudi, Hvitserkur, Hvati, Vöttur, Veseti, und die Brüder Svipdagur und Breiddagur *), mit deren Hülfe Adils den Ali erlegte, und dessen Helm Hildesvin, so wie dessen Pferd Rafn zur Beute bekam. Die Berserker forderten nun ihren Lohn, für jeden drei Pfund Gold, und nebst diesem die für ihren König ausgewählten drei Kostbarkeiten, nemlich den Helm Hildegöltur, den Panzer Findsleif, der allem Eisen widerstand, und den Goldring Sviagris. Adils verweigerte sowohl den Lohn als die geforderten Kostbarkeiten. Da zogen die Berserker ab, berichteten zu Hause alles ihrem Könige, und suchten ihn zu bewegen, das ihm Gebührende selbst mit gewaffneter Hand aus Schweden zu hohlen. Dieser war dazu um so eher entschlossen, als seine Mutter Yrsa, Adils Gemahlin, ihn unabläßig durch Gesandte bitten ließ, er möchte sie doch einmal von einem Gemahle befreien, der ihr sowohl wegen des an ihrem Vater begangenen Mordes, als

*) Eine Nachahmung der zwölf Ritter von der Tafelrunde; es sind nemlich nur eilf, der König selbst ist der zwölfte, so daß eine Stelle offen bleibt.

wegen seines Geizes unausstehlich wäre. Rolf Kraki zog also mit seinen zwölf Berserkern nach Upsala; aber nicht feindlich, sondern wie zu einem Besuche. Nachdem er auf diesem Zuge allen Nachstellungen des listigen Adils glücklich entkommen, und sammt seinem Gefolge in Upsala angelangt war, lud ihn Andils zu einem freundschaftlichen Mahle. Es wurde Feuer angezündet, und Bier gegeben. Dabei suchte Adils den Muth und den Ehrgeiz seiner Gäste durch Erwähnung ihres einstigen Gelübdes, niemals vor Feuer und Waffen zu fliehen, so viel als möglich zu reizen; ließ aber während des Redens das Feuer beständig größer machen. Er glaubte nemlich, Rolf und seine Berserker würden wegen des Gelübdes ihren Platz nicht verlassen können, und so ein Opfer der Flammen werden. Rolf wartete auch wirklich so lange, bis das Feuer seine Kleider ergriff. Dann aber sprang er auf, warf mit den Worten: *laßt uns das Feuer vermehren* seinen Schild in die Flammen, und lief sammt seinen Gefährten darüber durch das Feuer, sprechend: „Wahrlich, der scheut das Feuer nicht, der selbst hineinrennt." Die Schwedischen Diener aber, welche das Feuer angezündet und vergrößert hatten, wurden von Rolf und seinen Berserkern hineingeworfen. Durch eine solche Tapferkeit erschreckt, wagte es Adils nicht mehr, vor Rolf zu erscheinen. Darauf brachte Yrsa ihrem Sohne ein Hirschhorn voll Gold und den Ring *Sviagrys*, bat ihn aber, sogleich fortzuziehen, indem bereits ein Heer gegen ihn im Anzuge wäre. Rolf nahm nun seine Mutter mit sich, und ritt sammt seinem Gefolge eiligst von dannen, den Weg über das *Fyrisfeld* nehmend. Da erblickte sie König Adils, und jagte ihnen nach mit seinem ganzen Heere. Rolf nahm Gold aus dem Horn, und säete es auf dem Wege. Dieß hielt die Schweden auf, die von ihren Pferden sprangen, das Gold sammelten, und sich sogar darum schlugen. Adils befahl ihnen aber, alles liegen zu lassen, und den Flüchtigen ununterbrochen nachzusetzen. Er selbst ritt pfeilschnell voran, auf seinem Pferde *Slugner*, das aller Pferde bestes war. Als Rolf sah, daß Adils schon in der Nähe sey, warf er ihm den Ring *Sviagrys* hin. Adils stieg ab, und bückte sich, um den Ring aufzuheben. Rolf aber rief ihm zu: „Gebogen wie ein Schwein hab ich

den, der der reichste in ganz Schweden war." Zugleich versetzte er ihm mit seinem Schwerte Skoffnung eine Klamhög, oder schimpfliche Wunde auf den Hintern. Dieß verhinderte den König Adils den Ring aufzuheben; und da ihn seine Leute der Wunde wegen in Sicherheit zu bringen suchten, gewann Rolf wieder Zeit, den Ring von der Erde zu nehmen, und sammt seiner Mutter und dem ganzen Gefolge die Schiffe zu erreichen. Dieses Ereigniß gab den altnordischen Dichtern Gelegenheit, das Gold Kraki's Saat oder Samen von Fyrisvall zu nennen.

Romowe hießen die heiligen Baumstellen, vorzüglich Eichenplätze, wo die heidnischen Preußen ihre große Götterdreiheit Perkunos, Pikollos und Potrimpos verehrten. Die vorzüglichste Eiche war zu Romowe in der Landschaft Natangen; ihr Stamm soll ungeheuer dick, ihre Aeste so breit und dicht gewesen seyn, daß weder Regen noch Schnee durchdringen konnte. Sie blieb auch im Winter grün, und ihre Blätter wurden von Menschen und Vieh als Amulete gegen alles Unglück getragen. Sie wurde von den Christen umgehauen, und an ihrer Stelle das Kloster Dreifaltigkeit erbaut. Um diese Eiche waren Tücher gezogen, die nur bei großen Festen gelüftet wurden, um dem Volke den Anblick der Götter zu gestatten. Innerhalb dieses Gezeltes wurden die Opfer dargebracht, Menschen und Thiere. Zu Romowe war auch der Hauptsitz der Preußischen Priesterschaft; hier wohnte der Hohepriester Criwe, der da den drei höchsten Göttern ein ewiges Feuer unterhalten mußte. Ein zweites Romowe soll in Kurland gewesen seyn, wodurch eine nahe Verwandschaft zwischen dem Preußischen und Lithauischen Glauben sichtbar würde.

Roswodicz (Kriegsführer), ein Beiname des Wendischen Gottes Radegast (s. d. Art.).

Roßtrapp heißt ein Felsen mit einer eirunden Vertiefung, welche einige Aehnlichkeit mit dem Eindruck eines riesenhaften Pferdehufs hat, in dem hohen Vorgebirge des Nordharzes hinter Thale.

Aus den vielen Sagen hierüber nur Folgendes: In Böhmen lebte vor Zeiten eine Königstochter, um die ein gewaltiger Riese warb. Der König, aus Furcht vor dem Riesen, sagte sie ihm zu, und die Hochzeit ward gleich auf den folgenden Tag bestimmt. Mit weinenden Augen klagte die Braut ihr Unglück dem Geliebten, der zur schnellen Flucht rieth. Des Nachts gingen beide in den Stall, wo des Riesen ungeheurer Rappe stand; die Geliebte stieg mittelst einer Leiter auf das Roß, der Liebhaber zerhieb mit dem Schwerte die Kette, woran es gebunden war, schwang sich dann selbst hinten auf, und in einem Fluge ging's auf und davon. Die kluge Jungfrau hatte ihre Kleinode mitgenommen, dazu ihres Vaters goldene Krone auf's Haupt gesetzt. Während sie so auf's Gerathewohl forteilten, fiel es dem Riesen ein, in dieser Nacht auszureiten. Der Mond schien hell, und er stand auf, sein Roß zu satteln. Erstaunt sah er den Stall leer; es gab Lärm im ganzen Schlosse, und als man die Königstochter aufwecken wollte, war sie auch verschwunden. Ohne sich lange zu besinnen, bestieg der Bräutigam das erste beste Pferd, und jagte über Stock und Block. Ein großer Spürhund witterte den Weg, den die Verliebten genommen hatten. Nahe am Harzwalde ereilte sie fast der Riese. Da erblickt aber auch die Jungfrau den Verfolger, wendet flugs den Rappen, und sprengt waldein, bis der Abgrund, in welchem die Bode fließt, ihren Weg durchschneidet. Der Rappe stutzt einen Augenblick, und die Liebenden sind in großer Gefahr. Sie blickt hinterwärts, und in strengem Gallop nahet der Riese; da stößt sie muthig dem Rosse in die Rippen. Mit einem gewaltigen Sprung, der den Eindruck eines Hinterfusses im Felsen läßt, setzt es über, und die Liebenden sind gerettet. Denn die Mähre des nacheilenden Riesen springt seiner Schwere wegen zu kurz, und beide fallen mit gräßlichem Geprassel in den Abgrund. Auf dem jenseitigen Rande stehet die Königstochter, und tanzt vor Freuden. Davon heißt die Stätte noch jetzt Tanzplatz. Doch hat sie im Taumel des Sprungs die Krone verloren, die in den Kessel der Bode gefallen ist. Da liegt sie noch heut zu Tage, von einem großen Hunde mit glühenden Augen bewacht. Schwimmer, die der Gewinn geblendet, haben sie mit ei-

gener Lebensgefahr aus der Tiefe zu holen gesucht, aber beim Wiederkommen ausgesagt, daß jede Mühe vergebens sey; der große Hund sinke immer tiefer, so wie sie ihm nahe kämen, und die goldene Krone stehe nicht mehr zu erlangen.

Rota, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei Valkyren, die den in Streit Ziehenden voran reiten, und bestimmen, wer in der Schlacht fallen soll.

Rübezahl, der allgemein bekannte Name eines, wegen seiner Gutmüthigkeit mehr berühmten als berüchtigten Berggeistes, der nach der Sage auf dem Riesengebirge haus't, und in den Volksmährchen der Böhmen und Teutschen eine Hauptrolle spielt. Balbinus *) macht von ihm folgende Schilderung: „Das gute Gespenst Rübezahl nimmt alle Gestalten an. Bald ist es in eine Mönchskutte, bald in einen Bergmannsrock gekleidet; jetzt stellt es einen Jäger, jetzt ein altes kaum zwei Fuß hohes Männchen vor, dessen herabhängender Bart bis zur Erde reicht. Ein andermal begegnet es den Reisenden in Gestalt eines wilden Pferdes, oder einer Kröte, oder eines Haushahns; und dieß soll es besonders dann thun, wenn es böse geworden ist. Sonst läßt es sich in Menschengestalt sehen, spricht gerne mit Leuten, weiset ihnen freundlich den Weg, lehrt sie die Seltenheiten der Natur, die sich auf dem Riesengebirge befinden, kennen, macht ihnen auch öfters Wurzeln, Kräuter u. dgl. zum Geschenke, und thut ungereizt niemanden etwas zu Leide. Hat man es aber durch Hohngelächter oder Schmähreden aufgebracht, so nimmt es gleich eine häßliche Gestalt an, setzt jeden in Schrecken, schwärzt den Himmel, und macht augenblicklich, daß es blitzt, donnert, regnet, und mitten im Som-

---

*) Nach dem in barbarischem Latein geschriebenen Hexen- und Gespensterbuche: Aesopus epulans, sive discursus mensales inter confratres Petrinos curatos innocenter sine omni offensa tertii promiscue pro et contra habiti, ventilati et collecti, per quendam J. sessionis assessorem. Frankfurt und Leipzig 1773.

mer bei der unerträglichsten Hitze friert und schneit. Die ganze Nachbarschaft des Gebirges hat oft dergleichen erfahren, doch hat man noch nie sagen können, daß dieses Gespenst je einen Menschen verwundet oder getödtet hätte; es rächt sich blos dadurch, daß es die Beleidiger erschreckt oder verspottet." Ueber den Ursprung des Namens Rübezahl liefert Musäus in seinen Volksmährchen der Teutschen eine artige Legende, von welcher hier folgender Auszug genügen mag. Rübezahl verliebte sich in die Tochter eines Schlesischen Fürsten, und entführte sie in seinen prächtigen unterirdischen Pallast. Emma, so hieß das Mädchen, konnte sich zwar glücklich schätzen, denn ihr geistiger Liebhaber hatte die anziehendste Männergestalt angenommen, und suchte jeden ihrer Wünsche zu erfüllen; all in die Sehnsucht nach den Ihrigen, und vorzüglich nach ihrem Geliebten, dem jungen Fürsten Ratibor, verleidete ihr den Aufenthalt bei dem Berggeiste gar bald, und sie sann auf eine List, wie sie seiner Gewalt entfliehen könnte. Um seiner Geliebten Gesellschaft zu verschaffen, ertheilte er ihr die Macht, mittelst eines Stabes gewöhnliche Rüben in was immer für Gestalten zu verwandeln. Emma bediente sich dieses Vorrechts nach Lust, und ließ aus Rüben ihre Gespielinnen und weibliche Dienerschaft, auch andere Menschen, ja selbst mancherlei Thierchen zu ihrer Unterhaltung entstehen. Rübezahl mußte nur stets für frische Rüben sorgen, weil die Zaubergeschöpfe nur das kurze Leben einer Rübe hatten. Deshalb besäete er einen ganzen Morgen Landes mit Rübsamen, und ließ sogar im Winter durch seine dienstbaren Geister unterirdisches Feuer anschüren und unterhalten, damit die Saat von unten mit linder Wärme getrieben würde. Die schlaue Emma stellte sich endlich durch des Gnomen Bemühungen und Standhaftigkeit besiegt, und gestand ihm Gegenliebe; forderte jedoch als letzte Probe seiner Geduld und Treue, daß er alle auf dem Acker befindlichen Rüben zählen, und ihr die genaue Anzahl, nicht eine einzige mehr oder weniger, angeben sollte, indem sie alle an ihrem Hochzeitstage beleben, und als Kränzeljungfrauen um sich sehen wolle. Der Berggeist gehorchte auf der Stelle, begab sich auf das Rübenfeld, und hatte die Summe der Rüben bald beisammen. Um aber ganz sicher zu seyn, überzählte er sie nochmals, und

fand zu seinem Verdruße, daß er sich um eine verzählt hatte, was ihn nöthigte, seine Addition zum drittenmal anzufangen. Aber auch dießmal ergab sich eine neue Differenz. Während so der geduldige Liebhaber bei den Rüben verweilte, hatte Emma eine saftvolle Rübe in ein muthiges Roß verwandelt, schwang sich auf dasselbe, und flog hinab in's Maienthal, wo sie sich ihrem geliebten Ratibor, den sie vor drei Tagen durch eine verwandelte Elster hieher beschieden hatte, fröhlich in die Arme warf. Dem Berggeiste war es endlich nach langer Müh gelungen, die wahre Zahl der Rüben gefunden zu haben. Er eilte froh zurück, suchte die Geliebte im Pallaste, im Garten, im Freien, rief sie beim Namen; allein vergebens, von Emma war nichts zu sehen noch zu hören. Da ward er zornig, warf seine Verkörperung ab, schwang sich hoch in die Luft, und sah den geliebten Flüchtling in der Ferne, als eben der rasche Gaul über die Gränze setzte. Wüthend schleuderte der ergrimmte Geist einen kräftigen Bliß der Fliehenden nach, der eine tausendjährige Gränzeiche zersplitterte, ihr selbst aber nicht mehr schaden konnte. Fürst Ratibor führte die schöne Emma an den Hof ihres Vaters, vollzog daselbst seine Vermählung, theilte mit ihr den Thron seines Erbes, und erbaute die Stadt Ratibor, die seinen Namen trägt bis auf den heutigen Tag. Das sonderbare Abentheuer der Prinzessin, ihre kühne Flucht und glückliche Entrinnung wurde das Mährchen des Landes, und die Bewohner der umliegenden Gegend, die den Berggeist bei seinem Namen nicht zu nennen wußten, legten ihm einen Spottnamen bei, und nannten ihn Rübenzähler, oder kurzweg Rübezahl.

Rugiäwith, der Kriegsgott der Wenden auf der Insel Rügen. Er hatte sieben Menschengesichter von abscheulicher Gestalt, trug sieben Degen in sieben Scheiden an einem Wehrgehänge, das achte Schwert trug er in der Rechten. Sein Haupttempel war zu Karenz, einem Hauptsiße der Wendischen Religion, wo mit ihm zugleich die Götter Porewith und Porenut (s. d. Art.) in einer Art von Götterdreiheit verehrt wurden. Alle drei Götter zusammen wurden auch für strenge Bestrafer des Ehebruchs und der Unzucht

gehalten, wodurch sie zugleich als befruchtende und richtende, gute und böse (strafende) Wesen erscheinen. In Rhetra wurden sie nur als gütige Gottheiten unter den Namen Rugiwit, Karewit und Hirowit verehrt; wo dann die zwei ersteren in Einem Bilde vereinigt waren, mit vier männlichen und zwei weiblichen Gesichtern, und einem Löwenkopfe auf der Brust. Vergl. Karewit, Hirowit.

Runen heißen die Buchstaben eines uralten, den Skandinaviern und Germanen angehörigen Alphabets; sie bestehen größtentheils aus geraden Strichen und einfachen Zügen, um leicht in Stein oder Holz eingeschnitten werden zu können. Da die Buchstaben den noch ungebildeten Nordischen Völkern nothwendig als etwas Außerordentliches und Wunderbares vorkommen mußten, so wurden auch bald die Runen vorzugsweise zu Zaubereien und Beschwörungen gebraucht, und die Runenlehre zu religiösem Geheimniß, zur Grundlage der Nordischen Magie erhoben. Das Hauptverfahren dabei war unstreitig eine Art von Rhabdomantie (Weissagung durch Stäbe), da die Runen auf hölzerne Stäbe eingeschnitten, und mit diesen Runenstäben nach Bedürfniß des Götzendienstes, oder nach Willkühr der Priester gelos't, geweissagt oder gezaubert wurde. Runensteine, d. i. mit Runen bezeichnete Steine, die zu Grabmonumenten, Markbezeichnungen u. dgl. dienten, wurden in neuerer Zeit nicht nur in Teutschland, sondern auch in Spanien und andern südwestlichen Europäischen Ländern gefunden. Ueber das Alter dieses den Nordischen Völkern eigenen Alphabets ist unter den Gelehrten vielfach gestritten worden; indem einige die Runen weit vor die christliche Zeitrechnung hinausrücken, andere sie erst nach Christus Geburt entstehen lassen. Friedr. Schlegel nimmt an, daß die Buchstabenschrift durch die, bekanntlich schon im höchsten Alterthume die Meere, auch die Ostsee befahrenden Phönizier den Anwohnern jener Küste bekannt wurde, und daraus sich die ihnen eigenen Runen bildeten. Die Aehnlichkeit mit manchen Schriftzügen der Römer kann gegen diese Annahme nichts beweisen, da diese ja auch ihre Schrift aus derselben östlichen Quelle erhielten, und daher nothwendig eine Stammverwandschaft sich zeigen muß. Die meisten Sprachforscher

leiten Rune von dem Teutschen raunen (murmeln, flüstern, und in engerer Bedeutung: zauberische Formeln hermurmeln) ab; nach Adelung stammt es aber von dem veralteten Teutschen raunen, runen, welches eigentlich schneiden bedeutet, da, wie schon erwähnt, die Runen auf hölzerne Stäbe eingeschnitten wurden. Darum war auch statt des Wortes Buchstab ehedem blos das einfache Stab üblich; zum Theil auch deßhalb, weil die älteste, besonders Nordische Schrift den geraden Stäben glich, wie man es noch an den Runen sehen kann. Das Wort Buch sollte diese Stäbe von andern Stäben unterscheiden. Buch, das wahrscheinlich von Bug, Biegen abstammt, bedeutete ehemals jedes zusammengebogene Blatt Pergament, jede Schrift; Buchstab ist also nichts anderes als ein Schriftstab oder beschriebener Stab.

Russalky. So heißen die russischen Nymphen. Sie wurden als Wasser- und Waldgöttinnen verehrt, und spielen wie die Teutschen Nixen (s. d. Art.) in den Volkssagen eine wichtige Rolle. Als schöne Jungfrauen mit grünen Haaren wiegen und schwingen sie sich auf den Aesten der Bäume, baden in Seen und Flüssen, spielen auf den Fluthen, und kämmen ihre Haare auf grünen Wiesen am Wasser. Russalka, das Wasserweib überhaupt, umfaßt alle diese Wassermädchen als ein Ganzes; ihr Gegensatz scheint Gorinia (s. d. Art.), die Berggöttin, gewesen zu seyn.

Rykajoth hießen bei den heidnischen Preußen Eichen- und Lindenplätze, wo sie geringere Götter oder Geister verehrten; die heiligen Baumstellen der großen Götter wurden Romowe genannt.

Rymthussen. S. Hrymthussen.



Sadr, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Saga (Erzählung), nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Geschichte. In ihrer Wohnung Sökvabäck wird sie oft von Odin besucht. Sie heißt auch Laga (s. d. A.), und wird unter diesem Namen als Hüterin der kühlenden Gewässer oder Bäder in Sökvabäck gedacht, wo sie täglich mit Odin aus goldenen Pokalen trinkt.

Sährimner, nach der Skandinavischen Mythologie der unverzehrbare Eber, dessen Fleisch und Speck die Einheriar in Valhalla genießen. Er wird von dem Koche Andhrimner in dem Kessel Eldhrimner gekocht. Sobald er gekocht und aufgezehrt ist, wird er wieder lebendig, um den folgenden Tag auf's neue geschlachtet, gekocht und aufgezehrt zu werden.

Säkin, einer von den Höllenflüssen in der Skandinavischen Mythologie.

Salamander sind in der ästhetischen Geisterlehre der Dichter Feuergeister, die als Genien mit feuerfarbnen Schmetterlingsflügeln vorgestellt werden, und zu den Elementargeistern (s. d. Art.) gehören. Statt näherer Beschreibung gelte hier Matthissons humoristische Schilderung:

Des Flammenreichs Meister
Sind rastlose Geister.
Bald schlängelt ihr Lauf
Sich mondwärts hinauf,
Bald flackern sie fix
Hernieder zum Styx.
Ihr tummelndes Wirken
In Amors Bezirken
Zu Frevel und Brand
Ist leider bekannt.
Auch droht ihre Gabe
Zum Irrlichtertrabe
Bei nächtlichen Reisen
Nach Hymens Altar,
Selbst bärtigen Weisen
Oft große Gefahr.

Sangryd, eine von den Skandinavischen Valkyren (s. d. Art.).

Sann-Getall, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Sater. S. Krodo.

Sarnote ist einer von den drei Göttern der Altfränkischen Götterdreiheit Thunar (Thor), Woden (Odin), Sarnote. Nach Mones Erklärung bedeutet dieser Name so viel als Schwertodin, und der damit bezeichnete Götze entspricht dem Skandinavischen Friggo mit dem Phallus (cum priapo), der nebst Thor und Wodan in dem großen Tempel zu Upsala verehrt wurde. In dieser Hinsicht muß hier das Schwert als Sinnbild des Phallus gelten. Andere erklären Saxnote durch Odin der Sachsen oder Sachsen-Odin.

Schlangen. S. Hausgeister. Ygdrasil.

Schnidre, Snidre oder Snidri, nach der Skandinavischen Mythologie ein Lustschloß in Gimle (s. d. Art.), ganz von Gold erbaut, und auf dem Idagebirge oder den Bergen der Wonne gelegen.

Schrötel. S. Alp.

Schwarzelfen. S. Elfen.

Schwarzgötter. S. Lichtgötter.

Schwayxtix. Unter diesem Namen, der an sich eine hülfreiche Gottheit bezeichnet, wurde bei den Wenden die Sonne in ihren segensvollen Wirkungen, daher durchaus als ein gütiger Lichtgott verehrt. Bei den Preußen war Schwayxtix als Emanation des Perkunos ebenfalls ein Lichtgott, und gehörte zu den zwölf Göttern dritter Ordnung (s. Antrimp.).

Schweibrat. S. Ischwambrat.

Seedrou. S. Drou.

Seid, nach der Skandinavischen Mythologie eine Art Zauberei mit erhitzten Häfen, die besonders von den Vanen getrieben wurde. Freya, die vom Geschlechte der Vanen war, brachte diese Kunst zu den Asen, und unterwies sie darin. Odin richtete damit die bewunderungswürdigsten Dinge aus. Er konnte damit Menschen tödten, oder Unglück und Krankheit über sie bringen. Aber man hielt diese Zauberei eines Mannes unwürdig, und überließ die Ausübung derselben blos den Asinnen. Nach Magnusen bedeutet das Wort Seid oder Seidr, Zauberei mit Hülfe des Feuers. Wahrscheinlich bestand diese Kunst nur in Mischung und Sieden von Kräutern, Wurzeln u. dgl. zu Heilmitteln oder Gift. Die Bestandtheile wurden geheim gehalten, weßhalb das Volk vermuthen mußte, daß eine solche Mischung durch Zauberkünste übernatürliche Kräfte zu heilen oder zu schaden bekäme.

Seitonen waren Preußische Unterpriester, welche Krankheiten durch Amulete heilten.

Semargla (Simerzla), die Göttin des Winters bei den Russen. Sie wurde auf Befehl des Großfürsten Wladimir zu Kiew verehrt, und ist wohl nichts anderes als eine Personifikation der kalten Jahrszeit.

Senovia oder Sevana. S. Dziewanna.

Sesrumner, nach der Skandinavischen Mythologie ein großer Saal, in Freyas himmlischem Pallaste Folkvang.

Siegfried. S. Nibelungenlied.

Sif oder Sifia, nach der Skandinavischen Mythologie die Gemahlin des Donnergottes Thor, dem sie die Tochter Thrudr, und

den seinem Vater ähnlichen Lorride gebar. Sie war schon früher verheirathet gewesen, und hatte aus der ersten Ehe einen Sohn, Namens Oller oder Uller. Bei Aegers Gastmahl reichte sie dem schmähenden Loke einen Becher Meth, mit der Bitte, wenigstens sie mit Bitterkeiten zu verschonen; allein seine Schonung beschränkte sich blos darauf, daß er sie nicht beschuldigte, mit mehreren als Einem gebuhlt zu haben, und dieser Eine war er selbst. Sif hatte die schönsten Haare; dieß reizte einst den boshaften Loke, sie ihr abzuschneiden. Thor erwischte ihn aber, und drohte, ihm alle Knochen zu brechen, wenn er seiner Gattin nicht goldene Haare zu verschaffen wüßte, die wie natürliche wachsen könnten. Loke versprach es, und hielt auch Wort, indem er sich das goldene Haar für Sif von einigen Zwergen, den Söhnen Jvalds, verfertigen ließ, die auch das Schiff Skidbladner und den Spieß Gungner zu Stande brachten. Nach Thorlacius ist Sif eine Naturgottheit, am wahrscheinlichsten die Erde. Ihr schönes Haar, das Loke (Loge oder Feuer) abschneidet, bezeichnet die Bäume, Stauden und Kräuter der Erde, welche von zu großer Hitze abgesengt werden, und verwelken. In dieser Rücksicht scheint sie mit der Slavischen Göttin Siwa verwandt, wenn nicht gar diese selbst zu seyn.

Sigfaudr (Siegvater), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Siggonotten, Unterpriester bei den heidnischen Preußen. Sie standen in besonderer Ordensverbindung, und waren eine Art Mönche, deren nähere Verhältnisse unbekannt sind.

Sigurd. S. Nibelungenlied.

Siksa, ein Wendischer Waldgeist in Gestalt eines ruhig liegenden Rindes.

Silfintrop (Silberzopf). S. Asenpferde.

Silinicz. S. Kierpicz.

Silnoy Bog oder Krepkoy Bog (starker Gott), ein Russischer Gott, der eine Emanation des Kriegsgottes Leda gewesen seyn mag. Er war stark und kräftig gebildet, eine Lanze hielt er in der Rechten, eine silberne Kugel in der Linken, zu Füssen lagen ihm Menschen- und Löwenköpfe.

Simsterla, Simzerla oder Zimsterla (von Zyma Winter, und stert vertilgen); die Frühlingsgöttin der Russen. Sie und ihr Geliebter Pogoda (s. d. Art.) sind freundliche, himmlische Lichtwesen, welche Nahrung und Gedeihen geben. Jene, schon dem Namen nach die Vertreiberin des Winters, ist die wiederkommende Licht- und Sonnenzeit im Frühjahre, und im Kleinen die Morgenröthe jedes Tages. Mit ihr ist natürlich der blaue Himmel Pogoda verbunden. Simsterla ward als eine schöne weißgekleidete Jungfrau mit einem Kranz und Gürtel von Rosen vorgestellt. Ihr Fest wurde im April gefeiert. Sie wurde mehr von den Russen, ihr Geliebter Pogoda mehr bei den Polen und westlichen Slaven verehrt.

Sindri, nach der Skandinavischen Mythologie ein Zwerg, der wegen seiner besondern Kunstfertigkeit berühmt, und auch unter dem Namen Eitr oder Eitre bekannt war. Loke wettete einst auf seinen Kopf mit Sindri's Bruder Brok, daß Sindri nicht im Stande wäre, solche Kostbarkeiten zu verfertigen, wie die von Jvalds Söhnen verfertigten drei Kunststücke, nemlich das goldene Haar der Sif, das Schiff Skidbladner und der Spieß Gungner, waren. Sindri begab sich mit seinem Bruder zur Schmiede, legte ein Schweinsfell auf's Feuer, hieß Brok so lange blasen, bis er es aus der Esse nähme, und entfernte sich. Sobald aber Sindri aus der Schmiede gegangen war, setzte sich eine Bremse auf Broks Hand, und stach ihn. Dennoch ließ er vom Blasen nicht ab, bis Sindri kam, und, was im Feuer lag, herausnahm. Es war ein Eber mit goldenen Borsten. Hierauf legte Sindri Gold ins Feuer, befahl seinem Bruder wieder ununterbrochen zu blasen, und entfernte sich wie zuvor. Die Bremse kam wieder, setzte sich auf Broks Hals, und stach noch einmal so stark. Dem ungeachtet fuhr er fort zu blasen,

bis der Bruder kam, und einen goldenen Ring aus dem Feuer nahm. Das drittemal legte Sindri Feuer ins Feuer, befahl abermals ohne Unterlaß zu blasen, und setzte noch hinzu, daß Alles verloren sey, wenn der Blasebalg nur einen Augenblick stehen bliebe. Die Bremse kam, setzte sich über Broks Augen, und stach ihm in die Augenbraunen. Da das Blut herabfloß, und er nicht sehen konnte, griff er eiligst mit der Hand zu, und jagte die Bremse fort. In demselben Augenblicke kam Sindri, und sagte: „Beinahe wäre das, was im Feuer ist, verdorben." Was er herauszog, war ein Hammer. Er übergab alle diese Kostbarkeiten seinem Bruder, der sich damit nach Asgard begab, um die Wette entscheiden zu lassen. Wie nun Brok und Loke, jeder mit seinen Kunststücken, in den Göttersaal kamen, setzten sich die Asen auf ihre Richterstühle, und kamen überein, daß das Urtheil Odins, Thors und Freyrs gelten sollten. Loke verehrte dem Göttervater Odin den Spieß Gungner, der Gemahlin Thors, Sif, das Goldhaar, und dem Gotte Freyr das Schiff Skidbladner, und erklärte zugleich die Beschaffenheit dieser Dinge: wie nemlich der Speer immer treffe, das Goldhaar wie natürliches wachse, und das Schiff immer günstigen Wind habe, auch wie ein Tuch zusammengelegt, und in die Tasche gesteckt werden könne. Jetzt kam Brok mit seinen Kostbarkeiten. Er gab Odin den Ring, und sagte, jede neunte Nacht würden acht eben so kostbare Ringe von ihm herabtröpfeln. Und dieses ist der merkwürdige Ring D r a u p n e r! Freyr gab er den Eber, und fügte hinzu, er könne durch Luft und Meer, bei Tag und Nacht stärker als ein Pferd dahin fahren, und erhelle mit seinen goldenen Borsten auch die schwärzeste Finsterniß. Dieser Eber heißt G u l l i n b o r s t e oder S l i d r u g t a n n i. Dem Thor verehrte er den Hammer, mit dem Beisatze, daß er damit alles zerschlagen und im Wurfe alles treffen könne, auch käme der Hammer nach dem Wurfe von selbst in die Hände zurück, und könne nach Belieben des Besitzers so klein gemacht werden, daß er in der Tasche Raum genug fände. Der einzige Fehl daran war die Kürze des Stiels, was dadurch entstand, daß Brok wegen des Stichs der Bremse die Hand einen Augenblick vom Blasbalge gab. Die Götter erklärten den Hammer für das beste aller Kunststücke, weil sie in ihm eine gute Waffe

gegen die Eisriesen fanden, und legten ihm wegen seiner Eigenschaft den Namen Mjölner (Zermalmer) bei. Loke hatte also die Wette verloren, wußte aber durch seine Schlauheit seinen verwetteten Kopf dennoch zu retten. S. Loke.

Sindur, eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen zusammen der Skandinavische Hauptgott Odin den Gott Heimdall am Rande der Welt gezeugt hat.

Siner. S. Asenpferde.

Siöfn oder Siofna (auch Siöna oder Sione), nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der süßen Gefühle. Sie weckt die ersten Empfindungen der Liebe in den Herzen der Jünglinge und Mädchen, und stimmt sie zur wechselseitigen Erhörung. Man kann sie als die zweite Liebesgöttin betrachten; die erste ist Freya.

Sith, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Höllenflüssen (s. d. Art.).

Sithhauter, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Sithskegur, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Siwa oder Dziwa, eine vorzügliche weibliche Gottheit der Slavischen Völker, wahrscheinlich einerlei mit der Venus der Römer. Das Verkleinerungswort Dziewica bedeutet noch jetzt in der Slavischen Sprache ein Mädchen oder eine Jungfrau. Bei den Wenden wurde sie unter dem Beinamen die Schönhaarige als Göttin der Liebe und des Genusses, und als des Zeitgottes Krodo Gemahlin verehrt. Ihr Bild stellte eine nakte weibliche Figur von besonderer Schönheit vor, beide Hände waren hinter dem Rücken, die rechte hielt einen goldenen Apfel, die linke eine Traube mit grünen Blättern. Das Haar floß den Nacken entlang bis zu dem Kniebug

herab. In dieser Gestalt wurde sie in dem prächtigen Tempel zu Ratzeburg verehrt, um welchen sich auch ein ihr geheiligter Hain befand. Auf demselben Berge, wo ihr Tempel stand, erbaute später Heinrich der Löwe die Kathedrale. Daß die Slaven schon in den ältesten Zeiten, noch als sie um den Mäotischen Sumpf herumwohnten, eine Venus, oder eine Göttin der Liebe verehrten, beweiset Strabo im XI. Buche seines geographischen Werkes, wo er die Sitten der Tanaiten und Mäotiden beschreibt. Auch soll dort nach seinem Zeugnisse eine Stadt den Namen Panagoria geführt haben, welches wohl nach Strzedowsky's Meinung nichts anderes als das Slavische Pani-gora (Frauen- oder Jungfernberg) seyn mag. Nach Mone's Erklärung war Siwa oder Dziwa (welchen Namen Frencel von dem Polnischen Zywie ernähren, Zywy lebendig, herleiten will) bei den Wenden die vielbrüstige Mutter Natur, die gebärende und ernährende Erdkraft, und ihr Gemahl Zibog, der Gott des Lebens. Doch selbst in dieser Bestimmung scheint nur der Charakter Siwa's als Liebesgöttin durch ein großes Attribut, nemlich das der allgemeinen Zeugung, bestätigt. Andere Schriftsteller halten sie bald für die Pomona der Römer, bald für die Göttin aller Gewächse, oder der Fruchtbarkeit überhaupt; lauter Meinungen, die mit Mone's Erklärung und dem Begriffe der zeugenden Liebe mehr oder weniger zusammenstimmen. Die Blutopfer dieser Göttin waren nicht nur Thiere, sondern auch Menschen, vorzüglich gefangene Christen. Mit Siwa hängen sowohl dem Namen als der Bedeutung nach die Göttinnen Dzidzielja und Dziewanna zusammen, und selbst die Göttin Marzanna oder Marzena ist in ihren Mythus verflochten.

Skade, nach der Skandinavischen Mythologie die Gemahlin Niords, die Tochter des Riesen Thiasse, und die Stiefmutter des Asen Freyr und der Liebesgöttin Freya. Als ihr Vater von den Asen getödtet wurde, legte sie Helm und Panzer an, und begab sich nach Asgard, um seinen Tod zu rächen. Die Asen bothen ihr Vergleich und Versöhnung an, und es ward ausgemacht, daß sie sich einen Gemahl unter den Asen wählen sollte, doch ohne von jenen, unter denen sie wählen konnte, etwas anderes als die Füsse

zu sehen. Sie fand nun die Füsse des Einen überaus schön, und rief sogleich aus: „Diesen wähl' ich, Balder ist ohne Makel." Aber es war nicht Balder, sondern Niord, der in Noatun haus'te. So wurde sie, die Tochter eines Riesen, als Niords Gemahlin in die Gesellschaft der Götter aufgenommen, und ihr zu Gefallen versetzte auch Odin die Augen ihres Vaters unter die Sterne. Als darauf beide Gatten wegen Bestimmung der gemeinschaftlichen Wohnung in einen Wortwechsel geriethen, indem Skade auf den Felsen in Thrymheim, wo ihr Vater gehaus't, Niord hingegen in der Nähe der See wohnen wollte, wurden sie einig, wechselweise neun Nächte (Tage) auf den Felsen, und drei in Noatun zuzubringen. Wie aber Niord von den Bergen nach Noatun zurückkam, sang er:

Müd' bin ich der Berge,
Lang war ich nicht dort,
Nur neun Nächte.
Der Wölfe Heulen
Schien mir widrig
Gegen der Schwäne Lied.

Skade hingegen sang:

Nicht konnte ich schlafen
Am Strande der See
Vor der Vögel Lärm:
Und mich wecket,
Die vom Walde kommt,
Jeden Morgen die Möve.

Daher zog Skade nach den Alpen, und wohnt seitdem in Thrymheim, wo sie oft mit ihrem Bogen auf Schlittschuhen läuft, und sich mit der Jagd belustigt; Niords eigene Wohnung blieb aber Noatun. Skade befand sich auch bei Aegers Gastmahl, und sagte dabei dem unartigen Loke sein trauriges Schicksal vorher. Als sich aber dieser damit tröstete, daß er Ursache an dem Tode ihres Vaters war, schwur sie ihm Rache, und hielt auch treulich den Schwur.

Denn als die Götter den ruchlosen Loke zur Strafe für Balders Ermordung mit den Gedärmen seines eigenen Sohnes an einen Felsen gebunden hatten, hängte Skade eine Schlange über sein Haupt auf, die ihm ihr Gift fortwährend in das Gesicht tröpfeln ließ. Allein Loke's Gattin Sygin fängt das Gift mit einer Schale auf, und nur während sie das voll gewordene Gefäß ausleert, muß er die Marter des Giftes erdulden. Nicht unrecht würde man Skade nach ihren Eigenschaften für die Göttin der Jagd, des Schadens, des bösen Zufalls durch Wind und Wetter gelten lassen. Mone erklärt den Riesen Thiasse für den Winter, den Balder für den Sommer, und Niord und Skade für die Nachtgleichen zwischen Sommer und Winter. Skade, als geschichtliche Person verließ nach Snorro's Heimskringla den Niord, und vermählte sich mit Odin, der mit ihr mehrere Söhne, und unter diesen jenen Seming zeugte, von welchem die berühmten Lade-Jarle ihr Geschlecht ableiteten. Uebrigens kommt von dieser Göttin in der Edda auch der Name Oendurdys vor.

Skalden hießen die Dichter und Sänger der Skandinavier, d. i. der Isländer, Dänen, Schweden und Norweger. Sie waren beinahe dasselbe, was die Barden (s. d. Art.) der Celtischen Völker. Die Geheimnisse der Religion, die Thaten der Helden der Vorzeit und ihrer Zeitgenossen durch Gesang und Spiel zu verherrlichen, war ihr Geschäft. In der Edda sind uns noch Gesänge derselben, wenn auch im Laufe der Zeit verändert, aufbewahrt erhalten. Die ältern Gesänge waren mythisch, die spätern historisch. Sie begleiteten die Fürsten überall, weilten an ihrem Hofe, gingen mit in die Schlacht, und sangen von der Vorzeit und Gegenwart. Es lag den Königen auch viel daran, von einem solchen Skalden besungen zu werden, und oft setzten sie ansehnliche Belohnungen aus, um einen dichterischen Wettkampf zu veranlassen; wo dann die Verse, die den Preis davon trugen, in Stein gehauen wurden. Sie hatten in späterer Zeit auch das Amt, denkwürdige Thaten in Liedern aufzubewahren, und diese Lieder sind daher zugleich Quellen der Geschichte. Sie gingen von Mund zu Mund, und wurden vom Volke aus=

wendig gelernt. Auch finden sich Beispiele, daß sie mit Runen (s. d. A.) in Stäbe geritzt wurden. Insonderheit theilten die Skalden sie selbst einander mit, und bewahrten die Saga (mündliche Geschichte) vor dem Untergange. Sie waren daher die eigentlichen Geschichtkundigen, wie überhaupt die Gelehrten ihrer Zeit. Die Benennung Skalden stammt wahrscheinlich von Skall (Schall) ab, und bedeutet nach Gräters Ableitung vernünftige, kluge und witzige Männer. Man hieß sie auch Spekinger, Seher, Weise. Ihre Dichtung ward vorzugsweise Bragur (Sprache) genannt, weil der Gott Braga der Vorsteher aller Sänger war, und nach ihm die guten Dichter Bragurmenn hießen. Sonst nannte man die Dichtkunst auch Skaldskapr und die Dichterinnen Skaldmär, von welchen nicht selten Männer übertroffen wurden. Die Begeisterung oder den Enthusiasmus nannte man Skalloyngl, und den dichterischen Ausdruck oder die Dichtersprache Asamal, d. i. die Asen- oder Göttersprache. Ein schlechter Dichter hieß Skaldsifl.

Skapidur. S. Ai.

Skaugul oder Skögul (Flucht), eine von den Skandinavischen Valkyren (s. d. Art.).

Skeggöld (Zeit der Beile), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren.

Skejdbrimer. S. Asenpferde.

Skidbladner ist nach der Skandinavischen Mythologie das beste und künstlichste Schiff in der Welt, so wie Naglfar (s. d. A.), in welchem Muspels Söhne beim Weltuntergange zum Kampfe gegen die Asen segeln, für das größte gehalten wird. Einige Zwerge, die Söhne Ivalds, verfertigten nebst den goldenen Haaren der Sif und dem Spieße Gungner auch das Schiff Skidbladner, welches dann Loke dem Gotte Freyr verehrte. Es ist so groß, daß alle Asen in ihrer Rüstung an Bord seyn können. Sobald die Segel

aufgespannt sind, hat es günstigen Wind, wohin auch immer der Lauf gerichtet seyn mag. Hat man nicht nöthig, damit zu segeln, so ist es aus so vielen Stücken, und mit so vieler Kunst zusammengesetzt, daß man es wie ein Kleid oder ein Tuch zusammenlegen, und in der Tasche tragen kann. Snorro erwähnt dieses Fahrzeuges in seiner Heimskringla mit folgenden Worten: „Odin hatte ein Schiff, Skidbladner genannt, auf welchem er über das große Meer segelte, und es konnte zusammengelegt werden wie ein Tuch."

Skinfaxi (Schein- oder Glanzmähne), nach der Skandinavischen Mythologie das Pferd des Dagur, d. i. des Tages, das mit seiner Mähne Luft und Erde erleuchtet. Vergl. Hrimfaxi. Dagur, Alfadur.

Skirner, nach der Skandinavischen Mythologie der Diener und Vertraute des Gottes Freyr. Als Freyr sich in die schöne Gerda verliebte, und ihn der Gram hoffnungsloser Liebe verzehrte, vertraute er sich niemand anderm als Skirnern, der auch ins Riesenland ziehen, und in seinem Namen um Gerda werben mußte (s. Art. Freyr). Auch war es Skirner, den Alfadur in das Land der Schwarzelfen schickte, um von einem derselben das Band Gleipner für den Wolf Fenris verfertigen zu lassen.

Skoll oder Sköll, nach der Skandinavischen Mythologie ein Wolf, oder vielmehr ein Riese in Wolfsgestalt, der unaufhörlich die Sonne verfolgt, um sie zu verschlingen, was auch endlich beim Weltuntergange geschieht. Andern Stellen der Edda zufolge verschlingt sie der Wolf Fenris. Skolls Vater ist eben dieser Fenris, und seine Mutter das Riesenweib Gyge. Nach Mone ist Skoll der Abendendstern, so wie der Mondverfolger Hate der Morgenstern.

Skrimer oder Skrimner, ein gewaltiger Riese, mit dem der Skandinavische Gott Thor ein merkwürdiges Abentheuer bestand. S. Thor.

Skuld, nach der Skandinavischen Mythologie die jüngste von

den drei großen Schicksalsgöttinnen oder Nornen: Urd (Vergangen), Verande (Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). Sie reitet auch als Valkyre mit zwei andern Valkyren, Gudr und Rota, in der Schlacht vor den Kämpfenden her, um den Gang des Kampfes zu leiten, und zu bestimmen, wer auf der Wahlstatt bleiben soll. S. Nornen. Valkyren.

Slawensk. S. Wolkow.

Slehobog. S. Zlebog.

Sleipner, das Roß des Skandinavischen Hauptgottes Odin; es hat acht Füsse, ist das beste aller Pferde, und stammt von dem Riesenhengste Svadilfar. Sleipner entstand auf folgende sonderbare Art: Einst kam ein Baumeister zu den Asen, und erboth sich, ihnen binnen drei halben Jahren eine unüberwindliche Burg gegen die Berg- und Eisriesen zu bauen, wenn sie ihm dafür die Liebesgöttin Freya, und obendrein die Sonne und den Mond zum Lohne gäben. Die Asen sicherten ihm aber auf Loke's Rath das Geforderte nur gegen dem zu, daß er die Burg binnen einem einzigen Winter, und mit alleiniger Hülfleistung seines Pferdes Svadilfar baue. Der Baumeister ließ sich den Antrag gefallen, und die eingegangene Verbindung ward auf das feierlichste mit vielen Eiden und Zeugen bekräftiget. Er baute nun die Burg, und führte in der Nacht die Steine mit dem Pferde herbei. Die Asen wunderten sich über die ungeheuern Steinmassen, die das Pferd herbeizog, und überhaupt über die Schnelligkeit, mit welcher der Bau von Statten ging. Nur noch drei Tage vom Winter waren übrig, und der Baumeister war schon bis zur Burgthür gekommen. Jetzt waren die Götter in höchster Gefahr, die Liebesgöttin Freya, die Sonne und den Mond zu verlieren, und drohten Loke den Tod, wenn er den Vortrag nicht zu vereiteln wüßte. Loke schwur, sein Möglichstes zu thun. Als daher am nächsten Abend der Baumeister ausfuhr, um wie gewöhnlich über Nacht Steine herbei zu führen, kam Loke als Stutte und wieherte den Hengst an. Dieser ward nun wild, zerriß die Stricke und lief

der Stutte nach in den Wald, so daß der Baumeister mit seiner Arbeit nicht fertig werden konnte, und aus Zorn und Angst seine wahre Riesengestalt annahm, um mit größerer Kraft das Werk zu vollenden. Jetzt aber hielten sich die Asen nicht mehr an ihren Eid und Vertrag gebunden, und riefen den Thor herbei, der eben von seinem östlichen Zuge gegen die Zauberer und Riesen heimgekehrt war. Thor war sogleich bereit, warf mit seinem Hammer Mjölner den Riesen todt, und sandte ihn so hinunter nach Niflheim. Loke aber gebar als Stutte ein graues Füllen mit acht Füssen, und dieses ist eben jenes vortreffliche Roß Sleipner, dessen sich der Göttervater Odin bedient.

Slidrugtanni, nach der Skandinavischen Mythologie Freyrs goldborstiger Eber, der sonst auch Gullinbruste heißt. S. Gullinbruste.

Slidur. S. Elivager.

Slith, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Smik oder Smik-Perlevenu, ein Lithauischer Gott, dem die erste Furche, die im Frühjahr um den Acker gepflügt wird, heilig war. Diese Furche durfte der Pflüger das ganze Jahr nicht überschreiten, um den Gott nicht zu beleidigen.

Snär. S. Fornjordur.

Snio. S. Fornjordur.

Snotra, die Skandinavische Göttin der Tugend und Sittsamkeit. Sie beschützt alle wohlgeartete Jünglinge und Mädchen. Nach dem Ausdrucke der Edda ist sie klug und zierlich, und alle höfliche Männer und Frauen heißen von ihr Snotur. Das Wort Snotr bedeutet an sich artig, anständig, daher diese Göttin für eine bloße Allegorie zu nehmen ist.

Sökvabäk, der Pallast der Skandinavischen Göttin Saga (s. d. Art.).

Sol oder Sunna (Sonne), eine von den Skandinavischen Asinnen, und Tochter des Gestirngottes Mundilfare. Sie und ihr Bruder Mani (Mond) waren so überaus schön, daß ihnen der Vater die Namen Sonne und Mond gab, und die Tochter mit dem Freudengotte Glanur (Glanz, Freude) vermählte. Die Götter, durch diesen Stolz beleidigt, nahmen dem Mundilfare die beiden Kinder weg, und versetzten sie an den Himmel. Dort muß Sol die Pferde an dem, aus Muspelheims Funken geschaffenen Sonnenwagen lenken, und so die ganze Welt erleuchten; Mani lenket den Mond. Sol fährt sehr hurtig einher, weil sie Skoll, ein Riese in Wolfsgestalt, verfolgt, um sie zu verschlingen; was auch endlich geschieht. Nach andern Stellen der Edda wird sie vom Wolfe Fenris verschlungen. Vergl. Alfadur, Alfvidur, Mani.

Son, nach der Skandinavischen Mythologie das eine von den drei Gefäßen, in welchen sich der köstliche Dichtermeth Quasersblut befand. S. Quaser, Odin.

Sonne. Dieser glanz- und prachtvolle Himmelskörper, der uns Licht, Wärme und Leben gibt, war gewiß bei allen Völkern der erste Gegenstand göttlicher Verehrung. Daher betheten auch die ältesten Teutschen, die nach Cäsars Bericht zuerst nur die Gestirne und Elemente verehrten, nebst Erde, Feuer und Mond, vorzüglich die Sonne an. Später wurde sie unter dem Namen Sunna als ein halbnacktes Mädchen mit Strahlen um das Haupt vorgestellt, auf einer Säule stehend, und in der Hand ein flammendes Rad haltend. Vorzüglich wurde Sunna von den Sachsen verehrt, und nach ihr der erste Wochentag Sunnatag (Sonntag) benannt. Vergl. Sol.

Sonntagskinder heißen eigentlich die an einem Sonntage gebornen Kinder. Solche Menschen, besonders wenn ihr Geburtstag auf einen goldenen Sonntag (gleich nach einem Quatember)

fällt, sind nach Teutschem Aberglauben vorzüglich geeignet, Gespenster zu sehen, und in ihrem Leben glücklich zu werden. Aus Ehrfurcht gegen die Heiligkeit der Sonntage mochte man wähnen, daß die an denselben Gebornen Lieblinge der Vorsicht, und daher vor Andern in allem begünstigt wären.

Spadysir. S. Nornen.

Spielberg. S. Perun.

Spinnerin am Kreuz. So heißt eine steinerne, wohl mehrere Jahrhunderte alte Denksäule dicht hinter Wien, auf dem sogenannten Wienerberge, hart an der Strasse nach Steyermark. Es ist daran weder Jahreszahl noch Inschrift zu sehen, und auch in den vaterländischen Urkunden findet man keine Spur von dem Urheber, von dem Erbauungsjahre, oder der Errichtungsursache dieses Denkmals. Desto größer ist aber die Anzahl der Sagen und Mährchen, die wir hierüber sowohl in Prosa als Dichtung besitzen, und von welchen folgende zwei unter die vorzüglichern gehören. Ritter Adalbert machte einen Kreuzzug nach dem heiligen Lande, während seine Braut Adelheid daheim sich in Gram und Sehnsucht verzehrte. Nur im Gebethe und im Besuche eines benachbarten Kirchleins fand die Verlassene Trost. Da gab ihr frommer Sinn ihr ein, dem Kreuze, für das ihr Verlobter im Morgenlande stritt, sich ganz zu weihn, und an dem Kirchlein so lange zu spinnen, bis Adalbert in ihre Arme zurückkehrte. Täglich trug sie den Rocken hin, und spann. Da erschien ihr eines Abends die blutende Gestalt ihres Geliebten, ihr verkündend, daß sie ihr Todtenkleid spinne, denn nur im Himmel würden sie sich wieder sehen. Und am folgenden Tage brachte ein Pilgrim die traurige Kunde, Ritter Adalbert sey bei Akron gefallen, und habe ihm sterbend Adelheids Ring übergeben. Da spann sie noch sechs Wochen an dem Kreuze, legte den Ring auf den Altar, theilte vor dem Kirchlein all ihre Habe den Armen aus, und starb, nachdem eben von ihrem Gespunst ihr Grabkleid fertig geworden war. Alt und Jung beweinte sie, und noch jetzt sieht der

nächtliche Wanderer im Mondscheine die schöne Spinnerin am Kreuze knieen.

Die zweite, mehr heitere Sage hat Liebel in Verse gebracht, wovon folgender Auszug genügen mag. Mit Herzog Leopold war dessen Vasall Bertram ins heilige Land gezogen. Seine Gattin Bertha gelobte zur Ehre Gottes ein Kreuz errichten zu lassen, und die Kosten dazu blos durch Spinnen zu verdienen, wenn Bertram wieder wohlbehalten nach Hause käme. Drei Jahre waren verflossen, und noch kam Bertram nicht; während dieser Zeit hatte sich aber die Summe ihres Spinnlohns so gemehrt, daß nur ein Rocken fehlte, um die Kosten für Kreuz und Künstler zu bestreiten. Eben hatte sie den letzten Rocken angelegt, als Trompeten und Trommeln erschallen, Bertram auf muthigem Rosse herbeifliegt, herab springt, und Bertha in seine Arme schließt. Sogleich machte das glückliche Paar Anstalt zur Errichtung des Kreuzes, das noch heutigen Tages da steht, und zur Spinnerin am Kreuze heißt. Die Geschichte und der Name dieser Oestreichischen Bertha erinnert noch an eine Italienische, von der das Sprichwort entstand: Non è piu il tempo, che Berta filava (es ist nicht mehr die Zeit, da Bertha spann). Uebrigens gibt es noch andere Vermuthungen über den Namen dieses vaterländischen Denkmals. Einige leiten ihn von dem Baumeister Spinner, andere von dem heil. Crispinus (Spinus-Kreuz, Spinner-Kreur) ab. Geusau findet den Grund dieser Benennung in dem doppelten Kreuze oben auf der Spitze, das durch seine haspelförmige Gestalt, und durch das Spiel der zwei Querstangen mit ihren vier Armen in der Ferne dem Gewebe einer Spinne gleicht, wodurch die Vorfahren veranlaßt wurden, diesem ungewöhnlich gebildeten Kreuze den Namen Spinnerin am Kreuz zu geben. Ueberhaupt dürfte nicht nur das obere Kreuz allein, sondern die ganze Säule in ihrer achteckigen mit Stufen umgebenen Gestalt eine auffallende Aehnlichkeit mit einer, im Mittelpunkte ihres Gewebes sitzenden Spinne darbiethen.

Spiritus familiaris, in der Geisterlehre des Aberglau-

bens ein winziges Dingerchen von ganz besonderer Art. Es wird gewöhnlich in einem wohlverschlossenen Fläschchen aufbewahrt, sieht aus nicht recht wie eine Spinne, nicht recht wie ein Skorpion, und bewegt sich unaufhörlich. Wer diesen Geist besitzt, der hat in allem Glück, kann verborgene Schätze sehen und heben, wird von Freunden geliebt, von Feinden gefürchtet, siegt in der Schlacht, und ist gegen Stich, Hieb und Schuß, so wie gegen Haft und Gefängniß gesichert. Wer ihn aber bis zu seinem Tode behält, der muß mit ihm in die Hölle wandern. Darum sucht ihn jeder nach einer Zeit wieder zu verkaufen; denn wegschenken, oder sonst auf eine andre Art wegbringen kann man ihn nicht. Und auch verkaufen läßt er sich nicht anders, als immer wohlfeiler, damit er einen sicher behalte, nemlich den, der ihn um die geringste Münze eingekauft hat.

Springwurzel, im Aberglauben der Teutschen eine Wurzel, vor der alle verschlossenen Thüren aufspringen, mit der man sich daher überall hin, besonders zu verborgenen Schätzen den Weg bahnen kann. Um sie zu erhalten, schreibt der Aberglaube Folgendes vor. Zuerst keilt man einem Grünspecht (Elster oder Wiedhopf) sein Nest mit einem Holze zu. Wie dieß der Vogel bemerkt, fliegt er fort, und weiß die wunderbare Wurzel zu finden, die noch kein Mensch zu finden im Stande war. Er bringt sie im Schnabel, und will damit sein Nest öffnen; denn hält er sie vor den Holzkeil, so springt dieser heraus, wie vom stärksten Schlage getrieben. Sobald daher der Vogel herangeflogen kommt, muß man ein Getös machen worüber er erschrickt, und die verlangte Wurzel fallen läßt. Auch darf man nur ein weißes oder rothes Tuch unter das Nest breiten, so wirft er sie darauf, sobald er sie gebraucht hat.

Srutis. S. Miechutele.

Sſetek oder Sſkržitek hieß bei den Mährern und Böhmen der eigentliche schützende Hausgott einer jeden einzelnen Familie, und war daher eben dasselbe, was der Lar familiaris bei den Römern. Vor dem Schlafengehen ließ gewöhnlich der Hausvater

etwas von Speisen als Opfer für den Esfrjtek auf dem Tische stehen, und versprach sich davon den glücklichen Fortgang seines Hauswesens.

Stallbrüderschaft. So hieß bei dem ganzen Teutschen Stamme eine Verbindung zwischen zwei oder mehreren Kampfgenossen, wodurch einer dem andern wie ein Bruder dem andern auf Leben und Tod beizustehen verpflichtet war. Bei den Skandinaviern, vorzüglich den Isländern, schloß man diese Verbindung auf folgende Art: Jene, die Fostbrädrar, d. i. Pfleg- oder Stallbrüder werden wollten, schnitten Rasenstücke aus, deren Ende sie in der Erde befestigten, und sie so mit einem Spieße unterstützten, daß man den Nagel, der das Eisen des Spießes hielt, mit der Hand fassen konnte. Die Pflegbrüder gingen darunter, verwundeten sich, und ließen ihr Blut auf die frische Erde fließen, und vermischten Erde mit Blut. Dann knieten sie nieder, gaben einander die Hände, und schwuren bei allen Göttern, daß jeder den andern wie seinen Bruder rächen wollte. In Teutschland wurde eine solche Verbrüderung dadurch geschlossen, daß die Stallbrüder sich verwundeten, ihr Blut mit Wein vermischten, und diese Mischung einander zutranken.

Stock im Eisen. So heißt bekanntlich in Wien ein mit vielen tausend Eisenpflöcken und Nägeln beschlagener Baumstrunk, unweit der Stephanskirche zwischen den Häusern Nro. 1079 und 1080; nach ihm ist auch jener Stadttheil Stock im Eisen benannt. Ueber dieses Denkmahl der Vorzeit trägt sich unter den Wienern folgende Sage: Ein Schlosserlehrjunge ward von seinem Meister auf das Feld um Lehm fürs Gewerbe geschickt. Als er hinkam, traf er dort spielende Knaben, gesellte sich zu ihnen, spielte statt zu arbeiten, bis es dunkel wurde, und machte sich dann angstvoll auf den Rückweg. Wie er zum Stadtthor kam, fand er dieses bereits verschlossen. Da er keinen Sperrkreuzer hatte, um es sich öffnen zu lassen, that er sehr kläglich, und stieß zuletzt die Worte aus: „Ich möchte schon des Teufels werden, wenn ich nur hinein könnte.“ Flugs stand ein kleines Männchen — der Teufel — an seiner Seite, gab sich ihm

zu erkennen, und versicherte ihn, er sollte nicht nur keine Schläge vom Meister bekommen, sondern einst noch selbst ein berühmter Meister werden, wenn er ihm angehören wollte, falls er nur an einem einzigen Sonntage die Messe versäumte. Der Knabe nahm den Vorschlag als eine Kleinigkeit leichtsinnig an, gab dem Männchen zum Unterpfande drei Blutstropfen, und erhielt von diesem einen neu gemünzten Sperrkreuzer. Er ließ sich nun das Thor öffnen, kam nach Hause, und ward von dem Meister seines Fleißes wegen sehr gelobt, denn die Scheibtruhe war voll des besten Lehms. Tags darauf kam das Männchen zu dem Meister des Knaben, und bestellte für die alte Wiener-Eiche einen Eisenring, und ein überaus künstliches Schloß. Weder Meister noch Geselle traute sich das Verlangte zu machen, nur der Junge war dazu erböthig. Da sagte der Meister ärgerlich: „Und wenn er's zu Stande bringt, so soll er augenblicklich frei, und Geselle seyn." Richtig hatte der Knabe in wenigen Stunden Ring und Schloß vollendet, ging dann mit dem Männchen zur Eiche, umzog sie mit dem Eisenringe, und legte das künstliche Schloß daran. Das Männchen nahm aber den Schlüssel zu sich und ging von dannen. Seitdem heißt die Eiche und der Platz, wo sie steht, der Stock im Eisen. Der Junge ward Geselle. Nach Handwerksbrauch begab er sich nun auch auf die Wanderschaft, und kam nach Nürnberg. Dort machte er eine Menge Fenstergitter, die Arbeit einer Woche, in einer Stunde, und streckte sogar den Amboß zu Gitterwerk, so daß sich darob der Meister kreuzigte, und den gefährlichen Gesellen nach Bezahlung des Wochenlohns sogleich entließ. Der Kunstschlosser wanderte wieder zurück nach Wien, wo er gleich bei seiner Ankunft hörte, daß die Obrigkeit jenen zum Meister machen wolle, der zu dem Schlosse an der Eiche, den Schlüssel zu machen im Stande wäre. Unser Geselle trug sich sogleich zu dieser Arbeit an. Dieß war aber dem kleinen Männchen, das den ersten Schlüssel zu sich genommen hatte, nicht recht; es setzte sich in das Feuer, und als der Geselle den Schlüssel schweißte, verdrehte es ihm den Schlüsselbart. Der Schlosser bemerkte es, setzte den Bart verkehrt an, und da das Männchen in blinder Wuth wieder den Bart verdrehte, so kam er recht angesetzt aus dem Feuer. Jetzt

begab er sich mit der Obrigkeit zur Eiche, und öffnete das Schloß; worauf man ihm auf der Stelle das Meister- und Bürgerrecht ertheilte. Jauchzend rief er nun aus: „Juhhe, wieder ein neuer Meister!" schlug dann zum Andenken einen großen Nagel in die Eiche *), und warf den Schlüssel in die Höhe, der aber zu jedermanns Schrecken nicht wieder herab fiel. Der Ruf seiner Geschicklichkeit verbreitete sich bald aller Orten, und er lebte viele Jahre in Glück und Reichthum, doch vergaß er bisher nie Gott, hörte alle Sonntage die Messe, und bereute jetzt oft den Leichtsinn seiner Jugend. Aber Satan ließ nicht mehr ab von ihm, unterdrückte nach und nach seine Reue, und betäubte sein Gewissen durch Wohlleben und Ueppigkeit. Und so saß er an einem Sonntage Morgens im Weinkeller zum steinernen Kleeblatte unter den Tuchlauben mit seinen Kammeraden, und war fröhlicher Dinge. Da schlug es zehn. — Er wollte nun in die Kirche gehn, allein die Zechbrüder hielten ihn ab. Man trank und spielte von neuem. Da schlug es eilf. — Jetzt erhob sich der Schlosser, und wollte allen Ernstes in die Kirche; allein nochmals hinderten ihn die Genossen, vorgebend, er hätte noch ein halbes Stündchen Zeit. Er ließ sich bereden, und trank und würfelte fort. Endlich schlug es halb zwölf. Jetzt stürzte der Schlosser schreckenbleich die Stiege hinauf dem Stephansdome zu. O weh, dort war es wie ausgefegt. Ein einziges Mütterlein sah er noch da. — „Um Gottes Willen, liebe Frau, ist die letzte Messe schon aus?" — „„Letzte Messe? — es ist ja schon zwölf vorüber."" sagte betrügerisch, oder vom Teufel geblendet das Weib, indem es nicht lange halb zwölf war. Da stürzte er verzweiflungsvoll in den Weinkeller zurück, riß die silbernen Knöpfe vom Wamse, und schenkte sie seinen Kammeraden zum warnenden Andenken. Unterdessen hatte es wirklich zwölf Uhr geschlagen, und mit dem letzten Schlage zeigte

---

*) Noch jetzt schlägt gewöhnlich jeder Schlosser, der nach Wien kommt, einen Nagel in den Stock, so daß gegenwärtig an dem ganzen Baumstrunke nicht die mindeste Spur von Holz zu entdecken ist.

sich das Männchen oben bei der Kellerthür, und rief hinab: „Du, versäume die Messe nicht; hörst du zwölf läuten?" Da stieg der Schlosser wahnsinnig hinauf, und ging mit dem Männchen, das immer größer wurde, und am Stephansfreithof schon zu einem blutrothen Riesen herangewachsen war. Als sie zur Kirchenpforte kamen, sagte der Priester eben das Ite missa est (die Messe ist aus). Jetzt bekam der blutrothe Riese kohlschwarze Hörner und Greifenklauen, faßte grimmig den Schlosser, und flog mit ihm durch die Lüfte. Abends fand man den zerfleischten Körper am Rabensteine liegen, und das alte Mütterlein ging vorüber, und sagte: Ja, ja!

Vorgethan und nachbedacht
Hat Manchem großes Leid gebracht!

Offenbar soll diese Sage die Folgen jugendlicher Unbesonnenheit, die Wichtigkeit des sonntäglichen Gottesdienstes, und die Strafbarkeit jener, die ihn vernachlässigen, vor das Gemüth führen.

Straund, einer von den Skandinavischen **Höllenflüssen** (s. d. Art.).

Striba oder **Stribog** war im Russischen Glauben der Gott der Luft, daher die Winde Stribogs Enkel genannt werden. Er übte die Gerechtigkeit gegen die Gottlosen, und besonders gegen die Verbannten und Verfluchten; ist also ein Ueberbleibsel einer ausführlichern Göttersage. Zu Kiew stand die Bildsäule dieses Gottes, der auf Befehl des Großfürsten Wladimir seinen besondern Dienst und seine Opfer hatte, wovon aber nichts weiter bekannt ist.

Studenez. So nannte man einen heiligen See, der sich auf der Insel Rügen in einem dichten Walde befand, und von den Bewohnern jener Gegend göttlich verehrt wurde. Dieser See wimmelte von Fischen, aber man durfte sie wegen der Heiligkeit seines Wassers nicht fangen.

Stuffo soll nach Einigen der Trinkgott der Obersachsen und Thüringer gewesen seyn.

Sudice waren bei den alten Mährern und Böhmen eben dasselbe, was die Moiren oder Parzen bei den Griechen und Römern.

Südre oder Sudri (Süd), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, die den Himmel an seinen vier Ecken unterstützen, und durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind hervorbringen. Die drei übrigen heißen Austre, Vestre, Nordre. Vergl. Alfadur.

Suitibor oder Swiatibor. S. Zuttibor.

Sultur (Schmachten oder Freßsucht) heißt das Messer der Skandinavischen Höllengöttin Hela (s. d. Art.).

Sunna. S. Sonne.

Surtur (der Schwarze), nach der Skandinavischen Mythologie der Beherrscher von Muspelheim oder der Feuerwelt, und der unversöhnlichste Feind der Asen. Am Ende der Welt zieht er mit seinem Schwerte, das heller als die Sonne flammt, an der Spitze der Muspelleute, und in Verbindung mit Loke und dessen Geschlecht in den Kampf gegen die Asen, bezwingt sie (wobei er mit eigener Hand den Freyr tödtet), und setzt dann Himmel und Erde in Brand.

Suttung, nach der Skandinavischen Mythologie der Sohn des Riesen Gilling, und Besitzer des kostbaren, aus Quasers Blut bereiteten Dichtermethes, den er von seiner Tochter Gunlöda in einem Berge bewachen ließ. Odin wußte aber alle Schwierigkeiten zu besiegen, und sich des Methes zu bemächtigen. S. Quaser. Odin.

Svains-Haugi. S. Zwerge.

Svadilfar. S. Sleipner.

Svartalfheim, nach der Skandinavischen Mythologie der Aufenthalt der Schwarzelfen. S. Elfen.

Svarthöfde (Schwarzkopf), nach der Skandinavischen Mythologie der Stammvater aller Zauberer.

Svaul oder Svöl. S. Elivager.

Svidor und Svidrir, zwei Beinamen des Skandinavischen Hauptgottes Alfadur.

Svipall, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Svipul, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Svithr und Svithur, Beinamen des Skandinavischen Odin.

Swakonen hießen bei den heidnischen Preußen Unterpriester, die aus der Flamme und dem Rauche des Lichtes weissagten.

Swalgonen waren Preußische Hochzeitspriester, die ihren Namen hatten von Swalgaid, einer Hochzeit vorstehen. Sie waren Richter über die Brautleute, segneten die Ehe ein, und weissagten über deren Glück oder Unglück.

Swantewit (Swetowid, Swiatowid, Witislaw), Gott der Sonne und des Krieges, und eine der höchsten Gottheiten bei den meisten Slavischen Völkern. Bei den Wenden und Pommern war er das oberste Lichtwesen (s. Lichtgötter), jener Eine, große Gott, von welchem alle übrigen Götter nur Ausflüsse waren. Sein vorzüglichster Tempel war zu Arkona auf der Insel Rügen. Dieser Tempel stand auf einem freien Platze mitten in der Stadt, und bestand aus zwei Theilen. Der äußere Umkreis war von höl-

zernen Wänden voll Schnitzwerk, hatte nur einen Eingang und ein braunrothes Dach; der innere Theil ruhte auf vier Säulen, und statt der Wände hingen Vorhänge von einem rothen, sehr reichen Zeuge hinab. Darin stand das Bild Swantewits in ungeheurer Größe von einem eigenen harten Holze. Er hatte vier Gesichter, nach den vier Weltgegenden gerichtet; sein Bart und Haupthaar war nach Wendischer Sitte abgeschnitten, sein Kleid war kurz, und ging nur bis auf die Schienbeine, die von einem andern Holze unmerklich angefügt waren. In der Rechten hielt er ein metallenes Füllhorn, in der Linken einen Bogen (nach Andern war die Linke blos an die Hüfte gestemmt, gleich einem Bogen). An seiner Seite hing ein großes Schwert, dessen silberner Griff und Scheide mit getriebener Arbeit verziert waren; neben ihm lagen Sattel und Zaum von außerordentlicher Größe. Der tägliche Gottesdienst für Swantewit bestand in der Pflege des weißen Rosses, das diesem Götzen heilig war, und das nur der Hohepriester allein füttern und reiten durfte. Auf demselben zog Swantewit alle Nacht aus, gegen die Feinde des Glaubens zu kämpfen; daher jeden Morgen das Roß, das der Priester zuvor in der Nacht herumgetummelt und abgemattet hatte, mit Staub und Schweiß bedeckt im Stalle stand. Bei Ausbruch eines Krieges oder in andern ungewöhnlichen oder zweifelhaften Fällen wurde dieses Pferd zur Weissagung gebraucht. Man pflanzte nemlich vor dem Tempel sechs Lanzen gerade aufrecht, zwei und zwei in einer Reihe, in gleicher Entfernung von einander in die Erde, und band an jedes Paar eine dritte quer über, so daß das Pferd ohne zu springen darüber schreiten konnte. Hierauf nahm der Hohepriester nach langen und feierlichen Gebethen mit vielen Ceremonien das gesattelte Roß beim Zügel, und ließ es über diese drei Reihen Lanzen steigen; hob es nun im Steigen immer den rechten Fuß zuerst auf, und kam ohne allen Anstoß über die Lanzen, so war es ein gutes Zeichen, im entgegengesetzten Falle ein übles. — Das größte Fest zu Ehren Swantewits war ein Dank- und Bittopfer nach der jährlichen Aernte an einem eigens hiezu bestimmten Tage. Vorher reinigte der Priester den Tempel mit Besen, jedoch ohne im Allerheiligsten zu athmen, sondern er sprang so

oft an die Thür, als er Luft schöpfen mußte, damit Gottes Ort nicht durch menschlichen Athem entweiht würde. Unter dem Beiseyn einer ungeheuern Volksmenge wurden vor dem Tempel die Thieropfer, wahrscheinlich Schafe, geschlachtet, der Priester trug Swantewits Füllhorn heraus, und untersuchte, ob der alte, im vorigen Jahre eingegossene Meth (oder Wein) abgenommen; in diesem Falle bedeutete es für das künftige Jahr eine geringe Aernte, und der Hohepriester ermahnte das Volk zur Sparsamkeit. War aber das Horn noch voll, so freute sich das ganze Volk des künftigen Segens. Nach dieser Weissagung goß der Criwe den alten Meth zu den Füssen Swantewits, bethete um Heil und Segen für das ganze Volk, und trank das mit neuem Meth gefüllte Horn schnell aus. Dann wurde es noch einmal gefüllt, und dem Gotte wieder in den Arm gegeben. Hierauf brachte man einen beinahe mannshohen Honigkuchen; der Criwe stellte sich dahinter, und fragte die Anwesenden, ob sie ihn sehen könnten. Sagten sie ja, so flehte er zum Gotte, daß sie ihn das nächste Jahr nicht mehr dahinter erblicken möchten; sagten sie aber nein, so bath er, Swantewit möchte ihn auch das künftige Jahr von dem Kuchen ganz bedeckt seyn lassen. Dann ermahnte er alle zur fernern Andacht gegen den großen Gott, und entließ sie in dessen Namen, worauf der übrige Theil des Tages mit großen Opfermahlzeiten zugebracht wurde. Auch Menschen, vorzüglich gefangene Christen, wurden diesem Gotte geopfert. Feindliche Anführer setzte man in ihrer völligen Rüstung zu Pferd, band die Füsse des Pferdes an vier Pfähle, zündete zwei Scheiterhaufen an, die zu beiden Seiten errichtet waren, und verbrannte so den Reiter sammt dem Rosse lebendig. Von aller Kriegsbeute mußte der dritte Theil in Swantewits Tempel abgeliefert, und überdies von jedem Kopfe jährlich ein Stück Geld als Steuer in den Tempelschatz abgeführt werden. Zu diesem kamen noch die verschiedenen Geschenke auswärtiger Könige und Kaufleute, so wie die Kirchenschatzungen (Strafgelder), die sie überwundenen Völkern auferlegten. Noch gehörten zu dem Tempel drei hundert Reiter als die heilige Schaar des Gottes, deren ganzer Erwerb und Beute, als dem Gotte gehörig, von dem Hohenpriester aufbewahrt wurde. Dadurch wurde der

Tempel zu Arkona so außerordentlich reich, daß der Dänenkönig Waldemar I., der ihn zerstörte, und das Götzenbild verbrennen ließ, aus dem vorgefundenen Tempelschatze zwölf christliche Kirchen auf Rügen erbauen konnte. — Bei der ausgebreiteten Verehrung Swantewits ist es natürlich, daß er nach Verschiedenheit der einzelnen Slavischen Stämme unter verschiedener Benennung vorkommt; und auch Serowit, Herowit, Berowit, in Böhmen und Mähren aber fast ausschlüssig Witislaw genannt ward. Auch ist der Name Witislaw die eigentliche und älteste Slavische Benennung dieses Gottes, von welchem nicht blos der Slavische Gruß wjtey oder wjtay, sondern auch so viele Namen in slaw und wit, als: Borzislaw, Hlasyslaw, Boleslaw, Wratislaw, Przemislaw u. s. w., dann: Hostiwit, Lydowit, Dragowit, Rohowit, u. a. m. abstammen. Der Name Swantewit soll erst damals entstanden seyn, als die Slaven das Joch Karls des Großen abgeworfen, und als Abtrünnige aus dem, ihnen statt des Witislaw zur Verehrung aufgestellten Sankt Vit (Veit) den neuen Namen Swantewit gebildet hatten. In Böhmen soll schon Czech den Dienst Witislaws eingeführt haben, den dann später vorzüglich der heil. Wenceslaus auszurotten bemüht war. Mit ganz besonderem Eifer wurde Witislaw in Mähren verehrt, und soll einen berühmten Tempel in der alten Königsstadt Welehrad gehabt haben, wo sogar nach Strzedowsky's Angabe Münzen, mit seinem Bildnisse versehen, ausgeprägt wurden, bis endlich die heiligen Cyrillus und Methudius den Tempel und das Götzenbild zerstörten. Von dem großen Opferkuchen Witislaws schreibt sich vielleicht die Vorliebe der Böhmen und Mährer für Kuchen her, die sie fast an jedem Feiertage zu backen pflegen; so wie ihre gewöhnlichste und herzlichste Grußformel: wjtey, wjtey! oder wjtám tê (ich grüße Dich, sey gegrüßt) sicher ein Ueberbleibsel jener Verehrung ist. Mit diesem Gruße wünschten unsre Vorfahren einander Glück und Wohlseyn, und fanden darin zugleich ein Schutzmittel gegen die Pest, weil nach der Sage einst bei einer wüthenden Pest alle, die den Witislaw eifrig verehrten, von dieser Krankheit verschont geblieben sind.

Swatawa. S. Libussa.

Sygin, die Gattin des Skandinavischen Loke, dem sie zwei Söhne, Narvi und Vali gebar. S. Loke.

Sylgir, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Sylphen sind Luftgeister, blos in der Phantasie der Dichter, aber nicht im Volksglauben lebend. Sie gehören zu den Elementargeistern (s. d. Art.), und werden von äußerst zarter Struktur gedacht. Matthisson beschreibt sie so:

Die Sylphen entwallen
Des Morgenroths Hallen.
Wie lieblich, wie mild
Ihr Purpurgebild
Aus Aether gehaucht
In Aether sich taucht!
Ein Rosenblatt würde
Den Schwingen zur Bürde.
Ihr Sinn ist so hell,
Ihr Schweben so schnell
Wie Strahlen der Sonne.
Sie locken zur Wonne
Mit Nachtigalltönen,
Und bieten galant
Bezauberten Schönen
Die lösende Hand,

Syn oder Synia, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Gerechtigkeit und Billigkeit. Sie bewacht die Thüren des Pallastes Vingolf, und hält sie für jeden verschlossen, der nicht hineinkommen darf. Bei Gerichten merkt sie vorzüglich darauf, wenn jemand seine Sache durch Lügen verdrehen will.

T.

Tage. Die Teutschen Benennungen der Wochentage sind alle aus dem Heidenthume genommen. Der Sonntag hat seinen Namen von der Sonne als heidnischer Gottheit, weil er dieser geheiligt war. — Der Montag (Mondtag) war in heidnischer Zeit dem Monde als göttlichem Wesen gewidmet, obgleich Eccard diese Benennung mit weniger Wahrscheinlichkeit von Mannus, dem Sohne Teut's ableitet. Ist aber Mannus selbst der Mond, wie Teut die Sonne, so geht die Ableitung auf Eins hinaus. — Der Dinstag ward am wahrscheinlichsten von dem Skandinavischen Gotte Tyr (Tyrstag, Tystag, Dinstag) benannt, denn im Isländischen heißt er Tyrsdäg, im Schwedischen Tisdag, und selbst im Angelsächsischen Tiwesdäg; Tiwes ist aber der Genitiv von Ti, Angelsächsisch für Tyr. Aber alle diese Benennungen sind Nordischen Ursprungs, und gingen als Dinstag in die Schriftsprache über. Im südlicheren Teutschland hieß und heißt zum Theil noch jetzt dieser Wochentag Erch- oder Erichtag (Eretag) vom Kriegsgotte Erich, der mit dem Sächsischen Irmin einerlei ist. Andere leiten Dinstag von dem Stammvater der Teutschen, Teut oder Tuisto (Tuistag, Tistag, Dinstag) ab. Unwahrscheinlich ist die Ableitung von Ding (Gericht), so wie von Dienst (Zins, Gülte), weil es nicht erwiesen ist, daß man gerade an diesem Tage überall Gericht hielt, oder die Dienste, d. i. Zinsen und Gülten bezahlt werden mußten. — Der Name Mittwoche kommt zwar daher, weil der damit bezeichnete Tag der mittelste in der Woche ist, dennoch wird aber derselbe bei den nördlichen Teutschen nach dem Hauptgotte Odin oder Wodan (Godan) benannt, und heißt im Schwedischen Odensdag, Onsdag, im Angelsächsischen Wodensdag und selbst im Osnabrückischen Gohnsdag. — Die Benennung Donnerstag stammt von dem Donnergotte Thor her;

darum heißt dieser Tag im Schwedischen geradezu Torsdag. — Der Freitag (Nordisch Freyatag, Friatag, Friggetag) hat seinen Namen von der Göttin Freya (Frea, Frigga). — Der Sonnabend endlich schließt sich in Hinsicht der Namensableitung an die Benennung des Sonntags. Sein zweiter Name Samstag mag wohl aus Sabbathstag entstanden seyn, da die Lippenbuchstaben b und m so leicht in einander übergehen. Im Heidenthume hieß dieser Tag Satertag von dem altteutschen Gotte Sater, obgleich Mone die Ableitung von dem Römischen Saturnus vorzieht.

Tanfana, eine altteutsche Gottheit (ob männlich oder weiblich, ist ungewiß), deren sehr berühmten Tempel nach Tacitus Bericht die Römer zerstörten. Ueber die Bedeutung und Lage des Tempels hat man viel nachgeforscht, und will davon neuerlich Spuren in Westphalen entdeckt haben. Einige halten Tanfana für eine Gottheit des Feuers.

Tangniofter. S. Thor.

Tangrisner. S. Thor.

Tannhäuser. S. Venus.

Taran, Taranucnus. S. Thor.

Tarnkappe. S. Nibelungenlied.

Tassanj oder Dracice sollen bei den Mährern und Böhmen eben das gewesen seyn, was die Eumeniden oder Furien bei den Griechen und Römern.

Taswirzis. S. Matergabia.

Tawals. S. Datan.

Telyn hieß die goldene Harfe des Skandinavischen Gottes Braga, so wie die Leyer der Barden und Skalden.

Tempel, d. h. Gebäude oder Häuser zur Sicherung der Götterbilder und zur Ausübung des Gottesdienstes, hatten die ältesten Teutschen nicht, weil sie, wie Tacitus sagt, die Himmlischen für zu groß und erhaben hielten, als daß sie in Wände eingeschlossen werden dürften. Dafür hatten sie ihre geheiligten Wälder und Haine, wo die Heiligthümer aufbewahrt, und auf den darin befindlichen Altären die Opfer verrichtet wurden. Eben so war es in den ersten Zeiten bei den Slavischen Völkern: schattichte Haine, Felsen in Eichenwäldern, und Berge waren die Lieblingsörter der Götter, wo sie verehrt, und ihnen Opfer gebracht wurden. Eigentliche Tempel wurden daher bei Teutschen und Slaven erst später, meist auf Anhöhen errichtet. Die ältesten Götzentempel waren oben offen, ohne Fenster, und mit so vielem Schmucke versehen, als Bildung, Vermögen, und die religiösen Ansichten von dieser oder jener Gottheit es gestatteten. Aus diesen höchst einfachen, fast hüttenähnlichen Tempeln erhoben sich bei fortschreitender Cultur nach und nach die herrlichsten Prachtgebäude. Der hintere Raum des Innern, wo die Götterbilder standen, blieb als ein, den Augen der Menge unerreichbares Heiligthum vom vordern Raume abgesondert, und nur den obersten Priestern zugänglich. Im Tempel verwalteten die Priester regelmässig den Gottesdienst mit den Mysterien, das Volk kam nur an gewissen Festtagen in feierlichen Processionen hinein. Sonst wurden die Versammlungen der Andächtigen vor den Tempeln gehalten, da ihr Inneres nirgend groß genug war, um die Menge des Volkes zu fassen. Die Heidenkirchen der östlichen Slaven (Russen, Polen, Schlesier) bestanden gewöhnlich aus hölzernen Pfeilern, verbunden durch ausgespannte Tücher, welche dem Volke das Innere und die geheimen Gebräuche verbargen. Doch mögen solche Tempel wohl in das frühere Heidenthum gehören, oder wenigstens nicht die einzige Art bei diesen Völkern gewesen seyn.

Teufelsbrücke. So heißt bekanntlich eine über die Reuß

führende uralte Brücke, an dem von Italien nach der Schweiz über den Gotthard führenden Alpenpasse. Die Sage läßt sie auf folgende Art entstehen. Ein Schweizer-Hirt, der öfters sein Mädchen besuchte, mußte sich immer durch die Reuß mühsam durcharbeiten, um hinüber zu gelangen, oder einen großen Umweg nehmen. Als er einst so auf den hohen Felsen stand, und überlegte, welche Anstrengung ihm wieder die Erreichung des jenseitigen Ufers kosten würde, sprach er ganz ärgerlich: „ich wollte, der Teufel wäre da, und baute mir eine Brücke hinüber." Augenblicklich stand der Gerufene bei ihm, und versprach, die Brücke zu bauen, wenn er ihm das erste lebendige Wesen gäbe, das über die Brücke gehen würde. Der Hirt willigte ein, und in wenigen Augenblicken war die Brücke fertig. Aber um sein Versprechen zu erfüllen, trieb der Hirt eine Gemse vor sich her, und ging hinten nach. Der betrogene Teufel ließ bald die Stücke des zerrissenen Thieres aus der Luft herabfallen.

Teutates. S. **Tuisto.**

Thaull oder **Thul.** S. **Höllenflüsse.**

Theccr, ein Beiname des Skandinavischen **Odin.**

Thialfi, des Skandinavischen Gottes **Thor** Diener und Begleiter auf seinen Reisen nach Jötunheim. Er wird als ein schneller Läufer geschildert, der aber dennoch beim **Utgardloke** im Wettlaufe mit **Hugi** (Gedanke) den Kürzern ziehen mußte. Mone erklärt ihn für das Symbol der Frühlingsluft, oder des lauen Windes. S. **Thor.**

Thiasse, ein mächtiger Riesenkönig, und Vater der Skandinavischen Göttin **Skade.** Er entführte durch Loke's List die Göttin der Unsterblichkeit, **Iduna** sammt ihren verjüngenden Aepfeln; fand aber eben dadurch seinen Tod. Um ihn zu rächen, zog Skade nach Asgard; verglich sich aber mit den Göttern, und wurde mit **Niord**

vermählt. Um Skade über den Tod ihres Vaters zu trösten, versetzte Odin Thiasses Augen an den Himmel, und machte zwei Sterne daraus. In einem altnordischen, zur ältern Edda gehörigen Gedichte rühmt sich Thor, den Thiasse erschlagen, und seine Augen als Sterne an den Himmel geworfen zu haben. Vergl. Idun.

Thiere. Teutsche und Slavische Nationen haben auch manchen Thieren, besonders Pferden und Stieren, göttliche Ehre erwiesen. — Die Lithauer und Preußen verehrten Kröten und Schlangen, die sie mit Milch fütterten, und in ihren Häusern sorgfältig pflegten. Nach Böhmischem Glauben, so wie er sich in den alten Volksliedern ausspricht, fliegt die Seele beim Sterben als Vogel aus dem Munde, setzt sich auf die nahen Bäume, und verscheucht durch ihr Herumirren die andern Vögel und Thiere; erst bis der Leib verbrannt ist, bekommt sie Ruhe. In jenen Liedern erscheinen die Sperber als die heiligen Vögel, auch kommt darin häufig die Vergleichung der Helden mit Stieren, Hirschen, überhaupt mit edleren Thieren vor; so daß die Thiere Bilder der Menschen sind; der Hirsch des Jünglings, der Täuber des Liebenden, die Lerche des Liebesboten u. s. w. Wahrscheinlich mag diese Bildlichkeit ursprünglich eine religiöse Bedeutung gehabt, und so wie der Thierdienst überhaupt auf der Lehre von der Seelenwanderung beruht haben.

Thiodnuma. S. Höllenflüsse.

This, Thisa. S. Dis, Disa.

Thok. S. Balder. Loke.

Thor, nächst Odin der oberste Gott der Skandinavier, ein Sohn Odins und der Jörd (Erde, einerlei mit Frigga), Gott des Donners und Blitzes, und der stärkste von allen Göttern und Menschen. Er steht als Gott der Luft, in der sich Blitz und Donner erzeugen, auch der Aernte vor, und verfolgt auf das unerbittlichste das schädliche Geschlecht der Zauberer und Riesen. Er fährt

auf einem, von den zwei Böcken (oder Gemsen) Tangniofter und Tangrisner gezogenen Wagen, durch dessen Rollen der Donner entsteht; daher sein Beiname Asathor oder Aukathor (fahrender Thor, rollender Donner). Auch wird er nicht selten Vingthor, Veorr und Hlorridi genannt, Namen, über deren Bedeutung man nicht einig ist. In seinem Besitze befinden sich drei kostbare Dinge: der Hammer Mjölner, mit welchem er Riesen und Zauberer tödtet; der Gürtel Megingjarder, durch den er doppelte Stärke erhält; endlich ein Paar eiserner Handschuhe, die ihm unentbehrlich sind, um den Schaft seines Hammers fassen zu können. Sein Zorn und seine Rache sind schrecklich. Wer die Götter beleidigt, den zerschmettert er mit seinem vernichtenden Hammer. Darum zittern auch alle Riesen, so oft er die furchtbare Waffe zur Hand nimmt; denn schon vielen ihrer Väter und Verwandten hat er damit die Köpfe zerschlagen. Er beherrscht das Reich Thrudvangr, und in seinem Pallaste Bilskirner, der das größte Gebäude der Welt ist, befinden sich 540 Gemächer (nach Andern ist dieser Pallast 540 Stockwerke hoch). Zum Göttergerichte unter der Esche Ygdrasil, wohin sich täglich alle Asen zu Pferde begeben, geht Thor zu Fuß, und muß dabei die Flüsse Kormt und Ormt, und zwei Furte durchwaten. — Er hatte zwei Gemahlinnen; mit der ersten, der schönhaarigen Sif, zeugte er die Tochter Thrudr (Stärke), und die zwei Söhne Lorride und Mode (Muth); die zweite, eine Riesin, Namens Jarnsaxa, gebar ihm den Sohn Magne (Macht, Lebensvermögen); und aus Sif's erster Ehe hatte er den Stiefsohn Oller oder Uller (s. d. Art.). Als Opfer wurden ihm gewöhnlich Stiere, aber auch Menschen geschlachtet. Deßhalb stand in seinem Tempel ein großes rundes Gefäß von Erz, das bestimmt war, das Blut der geopferten Thiere und Menschen aufzufangen; und in der Nähe des Tempels war ein Stein, Thorstein genannt, woran den zum Opfer bestimmten Menschen der Rückgrath gebrochen wurde. Aus dem Pflanzenreiche war ihm der Hollunder geheiligt. — Thor hat unzählige Thaten verrichtet, so daß nach dem Ausdrucke der Edda niemand im Stande ist, sie alle zu erzählen. Die vorzüglichsten davon sind folgende:

1.) Einst wurde ihm, während er schlief, sein Hammer Mjölner gestohlen. Er klagte es dem Loke. Beide gingen dann zur Frigga, und erbathen sich von ihr ein Vogelgewand, worin Loke ins Riesenland flog, um den Hammer zu suchen. Dort traf er den Riesenkönig Thrym, wie er eben, auf einem Hügel sitzend, den Hunden das Goldband umschnürte, und den Pferden die Mähnen strich. Loke fragte nach dem Hammer. Thrym antwortete, er besäße zwar denselben, hätte ihn aber acht Meilen tief unter der Erde versteckt, und würde ihn nur unter der einzigen Bedingung zurückgeben, daß ihm die Götter die Liebesgöttin Freya zur Gemahlin überließen. Loke flog mit diesem Bescheid nach Asgard zurück, und eröffnete ihn dem Thor, den er eben im Vorhofe der Götterburg traf. Beide begaben sich darauf zur Freya, um ihr Thryms Vorschlag bekannt zu machen. Diese gerieth darüber in solchen Zorn, daß alles erbebte, und ihr goldenes Halsband zersprang. Die Götter hielten nun ernstlich Rath, wie man den Hammer wieder erlangen könnte. Da kam Heimdal auf den Einfall, Thor selbst sollte sich als Braut verkleiden. Thor widersprach zwar Anfangs, weil ihm dieß zu weibisch vorkam; aber endlich ließ er sich doch bereden, und fuhr, als Freya verkleidet, mit Loke, der das Kammermädchen vorstellte, ins Land der Riesen. Als sie bei Thrym ankamen, war dieser voll Freuden, und ließ ein stattliches Mahl bereiten. Die Riesen aßen und tranken fürchterlich. Der eine aß einen ganzen Ochsen, acht Lachse und allen Nachtisch, der für die Frauen bestimmt war. Aber auch Thor aß viel, und trank drei Eimer Meth aus. Thrym stutzte darüber, daß eine Braut so viel essen und trinken könnte; allein Loke, als Dienerin, entschuldigte dieß, vorgebend, Freya hätte vor Freude und Sehnsucht, in das Riesenland zu kommen, acht Tage nichts gegessen. Nun bückte sich der lüsterne Thrym, um die Braut unter dem Schleier zu küssen; aber er fuhr zurück vor den stieren, flammenden Blicken. Loke entschuldigte wieder, Freya hätte vor Sehnsucht acht Nächte nicht geschlafen. Thryms Schwester traute der Sache nicht, und verlangte als Brautgeschenk Freyas blitzende Ringe, aber sie erhielt sie nicht. Dennoch muthmaßte Thrym nichts Arges, und ließ Thors Hammer hohlen, um damit die Braut

heiligen, und die Ehe weihen zu lassen. Kaum ward aber der verkleidete Thor des Hammers ansichtig, als er ihn ergriff, und damit den Riesenkönig Thrym, dessen Schwester, und alle übrigen Riesen erschlug.

2.) Thor fuhr einst in seinem mit zwei Böcken bespannten Wagen in Loke's Gesellschaft auf Abentheuer aus. Am Abend des ersten Tages kehrten sie bei einem Manne ein, der einen Sohn, Thialfi, und eine Tochter, Röska, hatte. Thor schlachtete zum Nachtmahl seine Böcke, und lud auch den Gastgeber mit seinen Kindern dazu ein; befahl ihnen aber, die Knochen auf die ausgebreiteten Bocksfelle zu werfen. Sie thaten es zwar, doch hatte Thialfi ein Schenkelbein von dem einen Bocke mit dem Messer entzwei geschlagen, um das Mark zu bekommen. Am andern Morgen stand Thor auf, nahm seinen Hammer Mjölner, und bezauberte damit die Felle, um die Böcke wieder lebendig zu machen. Diese erhoben sich auch sogleich, aber der eine war an einem Hinterfusse lahm. Thor wurde nun zornig, ergriff seinen Hammer, und drohte alles zu zerschmettern. Endlich ließ er sich doch dadurch besänftigen, daß ihm der Mann seine beiden Kinder, Thialfi und Röska, zum Ersatze gab. Diese wurden also seine Dienstleute, und folgten ihm seitdem beständig. Er ließ seine Böcke in der Herberge zurück, und zog mit Loke, Thialfi und Röska über das Meer nach Jotunheim. Nachdem sie gelandet hatten, kamen sie in einen großen Wald, in dem sie den [illegible]zen Tag herumirrten, bis es finster ward. Thialfi, der ein sehr rascher Fußgänger war, trug Thors Mantelsack. Sie suchten ein Nachtlager, und fanden eine Hütte, die sehr geräumig war. Am Ende war ein Eingang, eben so breit als die Hütte selbst. Um Mitternacht verspürten sie ein starkes Erdbeben. Da stand Thor auf, und rief nach seinen Begleitern. Sie fühlten vor sich, und fanden rechter Hand ein Seitengebäude, wo sie hineingingen. Die ganze Nacht hindurch hörten sie ein außerordentliches Getöse. Als der Tag zu grauen begann, ging Thor hinaus, und erblickte einen ungeheuer großen Mann, der in der Nähe lag, und entsetzlich schnarchte. Thor, der sich nun das Getöse in der Nacht erklärte, spannte seinen Gür-

tel um, wodurch seine Götterkraft um die Hälfte vermehrt ward. In demselben Augenblicke erwachte auch der Mann, und stand sogleich auf. Thor fragte nach seinem Namen. „Ich heiße Skrimner," antwortete dieser, „und weiß, daß du der Asathor bist; aber was hast du mit meinem Handschuhe gemacht?" Zugleich bückte er sich, und hob ihn auf. Thor ward gewahr, daß es die Hütte war, worin er die Nacht zugebracht hatte, und daß das Nebenhaus der Däumling des Handschuhs war. Skrimner both sich der Reisegesellschaft als Begleiter an, und ward angenommen. Alle nahmen nun ein Frühstück ein, nach welchem Skrimner den Vorschlag that, den ganzen Eßvorrath in ein Bündel zusammenzupacken; womit Thor einverstanden war. Skrimner knüpfte also alles in einen Sack, nahm ihn auf den Rücken, und ging rasch vorwärts. Spät Abends lagerte man sich unter einer großen Eiche. Skrimner sagte, er wolle sich schlafen legen, die Uebrigen könnten den Eßsack nehmen und Mahlzeit halten. Gleich darauf fiel er in Schlaf, und schnarchte sehr. Thor wollte nun den Sack aufknüpfen, war aber nicht im Stande, nur einen einzigen Knoten zu lösen. Da ward er zornig, nahm seinen Hammer, ging zu Skrimner, und schlug ihn auf den Kopf. Dieser erwachte und fragte, ob ihm ein Blatt vom Baume auf den Kopf gefallen wäre; zugleich fragte er, ob die Gesellschaft schon gegessen, und sich schlafen gelegt hätte. Thor erwiederte, sie wären eben im Begriff sich zu legen. Um Mitternacht hörte Thor, daß Skrimner so fest schnarche, als wenn es im Walde donnerte. Er stand daher auf, nahm seinen Hammer, und schlug ihn mitten vor die Stirne, so daß das Vorderste des Hammers in den Kopf eindrang. Skrimner erwachte, und fragte, ob eine Eichel auf seinen Kopf herabgefallen sey; auch erkundigte er sich, wie es dem Thor gehe. Thor sprang zurück, und antwortete, daß er eben erwacht sey; es sey gerade Mitternacht, und also Zeit, noch länger zu schlafen. Gegen Morgen merkte Thor, daß Skrimner abermals fest schlafe, nahm seinen Hammer, und schlug ihn mit seiner ganzen Kraft auf die Schläfe, so daß der Hammer bis an den Stiel hineinsank. Skrimner erhob sich, und sagte: „Sitzen Vögel über mir im Baume? es kommt mir vor, als wäre etwas Moos aus den Zweigen

auf meinen Kopf gefallen. Bist du wach, Thor? es ist Zeit sich anzukleiden, obgleich ihr nun nicht mehr weit habt nach der Burg, die Utgard heißt. Dort werdet ihr noch größere Männer sehen, als ich bin; kehrt daher lieber um, es wird besser für euch seyn. Wollt ihr aber dennoch die Reise fortsetzen, so haltet euch ostwärts; mein Weg geht nordwärts." Skrimner nahm darauf den Schnappsack auf den Rücken, entfernte sich von ihnen, und ging in den Wald. Thor machte sich mit seinen Gefährten wieder auf den Weg, und sie gingen bis gegen Mittag. Da sahen sie auf einer Ebene eine Burg, so hoch, daß sie selbe kaum überschauen konnten. Sie gingen näher, und kamen zu einer verschlossenen Gatterthür. Thor konnte sie nicht aufschließen; alle krochen daher durch die Zwischenräume hindurch. Nun erblickten sie eine Halle, in welcher viele, äußerst große Menschen auf zwei Bänken saßen. Unerschrocken nahten sie sich dem Könige Utgardsloke, und grüßten ihn. Er würdigte sie kaum des Anblicks, und sagte mit einem Lächeln: „Irre ich nicht? ist dieser kleine Bursche nicht Aukathor? Was besitzt ihr denn für Geschicklichkeiten, ihr Leutchen? Hier wird niemand gelitten, der sich nicht in irgend einer Kunst, oder Wissenschaft auszeichnen kann." Da sagte Loke, er verstünde die Kunst, am geschwindesten zu essen. Utgardsloke ließ nun Einen, Namens Loge, von der Bank aufstehen, um mit Loke im schnellen Essen zu wetteifern. Man setzte einen Trog voll Fleisch auf den Boden; Loke nahm seinen Platz an einem, Loge am andern Ende. Beide aßen aus allen Kräften, und begegneten einander in der Mitte des Trogs. Loke hatte alles Fleisch von den Knochen gegessen, Loge hingegen das Fleisch, die Knochen und den Trog obendrein. Alle kamen überein, daß Loke das Spiel verloren habe. Darauf fragte Utgardsloke, auf welche Kunst sich Thialfi verstünde. Dieser antwortete, er getraue sich mit jedem um die Wette zu laufen. Alle gingen nun auf die Rennbahn hinaus, und der Riesenkönig forderte einen Jüngling, Namens Hugi, auf, mit Thialfi Wette zu laufen. Man bestimmte darauf das erste Ziel. Hugi erreichte es weit eher, so daß er sich am Ende der Bahn umwandte, während Thialfi noch einher lief. Es ward nun ein zweites Ziel bestimmt. Da Hugi am Ende war, und sich

umdrehte, hatte Thialfi noch einen guten Pfeilschuß zu laufen. Endlich setzte man ein drittes Ziel fest. Als dieses Hugi erreicht hatte, war Thialfi nicht einmal bis zur Mitte gekommen. Alle waren einig, daß Thialfi besiegt sey. Endlich fragte Utgardslcke den Thor, in welcher Kunst er sich auszeichnen wolle, da von seinen Thaten ein so großer Ruf sey. Thor antwortete, er wolle mit einem seiner Leute um die Wette trinken. Utgardsloke ließ nun das Horn herbeibringen, woraus seine Hofleute zu trinken pflegten, und sagte, manche von den Seinigen tränken es in einem, andere in zwei Zügen aus, keiner sey aber ein solcher Stümper, daß er es nicht in drei Zügen leeren könnte. Thor, der sehr durstig war, nahm das Horn, und that einen gewaltigen Zug, so daß er glaubte, es müßte ausgeleert seyn; als er aber hinein sah, war fast eben so viel darin als zuvor. Er setzte das Horn zum zweitenmal an den Mund, und trank so viel er konnte; allein, als er hinein sah, schien noch weniger als das erstemal verschwunden zu seyn, doch konnte man es tragen, ohne etwas zu übergießen. Da nun Utgardsloke sich manche Spöttereien gegen Thor erlaubte, ward dieser zornig, nahm das Horn zum drittenmal, und trank aus allen Kräften. Nach diesem Zuge hatte die Flüssigkeit doch etwas abgenommen; Thor wollte aber nicht mehr trinken, und gab das Horn zurück. Da sagte Utgardsloke: „Nun ist es klar, daß du nicht der Mann bist, für den wir dich gehalten. Aber hast du Lust noch mehrere Kämpfe zu bestehen?" Thor nahm das Anerbiethen an, und es ward festgesetzt, daß er zum Beweise seiner Kraft die Hauskatze des Riesenkönigs von der Erde heben sollte. Er hob sie zwar in etwas, aber sie ganz von der Erde zu bringen war er nicht im Stande. Utgardsloke spottete abermals, und der erzürnte Loke forderte nun jeden zum Kampfe heraus, der sich an ihn wagen wollte. Utgardsloke ließ daher seine alte Pflegamme, Namens Elle, hereinrufen, damit sie mit Thor kämpfe. Auch dieser Kampf fiel für Thor schimpflich aus, und er mußte bald mit einem Fusse auf das Knie fallen. Jetzt stellte der Riesenkönig jeden fernern Wettstreit ein, und wies den Fremden ihr Nachtlager an. Am andern Morgen wurden sie noch mit einem guten Frühstücke bedient, und bei ihrer Abreise von Utgardsloke bis

außerhalb der Burg begleitet. Hier fragte der Riesenkönig den Thor, wie er mit den Abentheuern dieser Reise zufrieden sey. Thor gestand, daß alles zu seiner Schande ausgefallen wäre. Da antwortete Utgardsloke: „Nun du aus unsrer Burg entfernt, und uns nicht mehr schädlich bist, will ich dir den rechten Zusammenhang der Begebenheiten aufklären. Alles ist mit Hexerei zugegangen. Zuerst begegnete ich euch im Walde, und da du den Speisesack aufknüpfen solltest, hatte ich ihn mit Eisenbändern zugeschnürt, weßwegen du die Knoten nicht auflösen konntest. Darauf schlugst du mich dreimal mit dem Hammer. Der erste Schlag war der geringste; und doch würde er mein Tod gewesen seyn, wenn er getroffen hätte. Du sahst bei meiner Burg eine Klippe, oben mit drei viereckigten Thälern, wovon eines das tiefste war; es waren die drei Löcher, die dein Hammer gemacht hatte. Ich schob die Klippe unter den Schlag, ohne daß du es sehen konntest. Eben so ging es mit den Spielen, worin ihr mit meinen Leuten wetteifertet. Bei der Eßprobe mit Loke aß dieser zwar sehr stark, aber der Loge war das Feuer, der verzehrte die Knochen und den Trog so gut als das Fleisch. Der Hugi, mit welchem Thialfi in die Wette lief, war mein Gedanke, mit dem es keine Möglichkeit war, sich zu messen. Als du aus dem Horn trankst, stand das eine Ende davon, das du nicht sahst, im Meere. Wenn du nun an die See kommst, wirst du sehen, um wie viel das Meer durch das, was du getrunken, abgenommen hat: es heißt jetzt Ebbe. Auch war es ein großes Wunder, daß du die Katze hobst; denn es war keine eigentliche Katze, sondern die Midgardsschlange, die alle Länder umspannt; kaum war sie lang genug, daß Schwanz und Kopf die Erde erreichen konnten, und du hobst sie so hoch, daß sie beinahe den Himmel berührte. Eben so war es ein Beweis deiner großen Stärke, daß du im Kampfe mit Elle nur auf ein Knie fielst; denn es ist keiner, und wird keiner seyn, den nicht Elle (das Alter) niederbeugt, wenn er alt ist. Nun aber wollen wir uns trennen; und ich werde stets darauf bedacht seyn, meine Burg mit diesen oder andern Hexereien zu schirmen, so daß ihr niemals etwas gegen mich ausrichten werdet." Bei diesen Worten griff Thor nach seinem Hammer, um den Riesen zu zerschmettern;

allein da er zuschlagen wollte, sah er weder Utgardsloke noch die Burg, sondern nur eine schöne weite Ebene. Er machte sich daher auf den Rückweg, und kam wieder wohlbehalten in seinem Reiche Thrudvangr an.

3.) Odin kam einst auf seinem Rosse Sleipner nach Jotunheim zum Riesen Hrungner. Beide geriethen in einen Streit über die Vortrefflichkeit ihrer Pferde, so daß Odin die Flucht ergriff, Hrungner hingegen auf seinem Rosse Guldfaxi ihm nachsetzte, um ihn für seine Prahlereien zu züchtigen. Odin war schon eine große Strecke voraus, und Hrungner jagte ihm mit solcher Wuth nach, daß er, ohne es zu wissen, bis an die Götterburg gekommen war. Die Asen waren höflich, und luden ihn zum Trinkgelage ein. Der Riese nahm es an, und ließ sich's so gut schmecken, daß er alle Trinkschalen Thors ausleerte. In der Trunkenheit fing er an, mit seiner Macht und Stärke zu prahlen, drohte Asgard zu verwüsten, und alle Göttinnen, Freya und Siff ausgenommen, zu tödten. Die Asen konnten seine Großsprecherei nicht länger ertragen, und riefen Thor, der auch sogleich mit seinem Hammer im Saale erschien. Thor und Hrungner wechselten harte Worte, und forderten sich endlich zum Zweikampfe heraus. Der Riese begab sich nun schleunigst nach Hause, um sich zu dem bevorstehenden Kampfe zu rüsten. Als er hier alles den übrigen Riesen erzählt hatte, fürchteten diese Thors Stärke, und machten zur Aushülfe für Hrungner einen Mann aus Thon, von schrecklicher Größe, dem sie das Herz einer Stutte gaben. Hrungner selbst rüstete sich mit lauter steinernen Waffen, selbst sein Kopf und Herz waren von Stein. So erwartete er in fürchterlicher Gestalt seinen Gegner, neben ihm stand der Thonriese, der Mokkurkalfi hieß. Thor kam mit seinem Diener Thialfi auf den Kampfplatz, und warf seinen Hammer Mjölner von weitem nach Hrungner, der mit beiden Händen seine ungeheure Steinkeule hob, und sie dem Hammer gerade entgegen schleuderte; sie begegnete dem Hammer in der Luft, und zersprang in zwei Stücke. Das eine Stück fiel auf die Erde, und von diesem kommen alle Schleifsteine; das andere traf Thor am Haupte, daß er gleich zu Boden

fiel. Der Hammer Mjölner aber traf Hrungner mitten am Kopfe und zerschmetterte ihm die Hirnschale. Er fiel gerade über Thor hin, so daß seine Füsse auf Thors Halse lagen. Thialfi kämpfte mit dem Thonriesen, der schon bei Thors Ankunft vor Angst den Urin ließ, und mit wenig Ehre fiel. Hrungners Füsse konnte aber weder Thialfi noch einer von den herbeigeeilten Asen von Thors Halse heben; bis endlich Magne, Thors dreijähriger Sohn, hinzukam, und die schrecklichen Füsse hinwegschleuderte. Der Vater freute sich der Stärke des Sohns, und schenkte ihm Hrungners Pferd Guldfaxi (Goldmähne); was jedoch Odin übel nahm, indem er meinte, Thor hätte ein so treffliches Pferd nicht dem Sohne einer Riesin, sondern lieber seinem Vater (Odin) schenken sollen.

4.) Loke gerieth einst in die Gefangenschaft des Riesen Geirröd. Um die Freiheit zu erhalten, versprach er, Thor ohne seinen Hammer und Kraftgürtel nach Geirrodsgard (Geirrods Hof) zu locken. Auf der Reise dahin kehrte Thor bei einer Riesenfrau, Gridur, der Mutter Vidars, ein. Sie warnte ihn vor dem Riesen, und lieh ihm einen Gürtel, ein Paar Eisenhandschuhe, und ihren Stab, der Gridursstab hieß. Mit Hülfe des Gürtels und des Stabes watete er durch den Fluß Vimur, und gelangte in Geirröds Wohnung. Man wies dem Fremden eine Stube an, wo nur ein Stuhl war, auf den sich Thor setzte. Er merkte, daß der Stuhl sich gegen die Decke hob, stemmte deshalb den Gridursstab zwischen den Stuhl und die Decke, und drückte zugleich mit aller Kraft auf den Stuhl nieder. Nun entstand ein entsetzliches Geprassel mit schrecklichem Geschrei verbunden; denn Geirröds Töchter, Gialpe und Greipe, waren unter dem Stuhl gewesen, und Thor hatte ihnen den Rückgrath zerbrochen. Geirröd ließ nun Thor in den Saal rufen, wo ein großes Feuer brannte. Sogleich ergriff der Riese mit einer Zange einen glühenden Eisenkeil, und warf ihn gegen Thor. Dieser fing den Keil mit den Eisenhandschuhen auf, und warf ihn gegen Geirröd, so daß er durch einen eisernen Pfeiler, hinter den sich Geirröd verbarg, durch Geirröd selbst, und durch die Wand, und draußen noch tief in die Erde

fuhr. — Diese Mythe ist der Stoff des Gedichtes Thors Drapa (Thors Sieg), und war im eilften Jahrhunderte sehr im Schwunge.

5.) Thor unternahm einst in Jünglingsgestalt ohne alle Begleitung eine Reise nach Jotunheim. Eines Abends kam er zu einem Riesen, Namens Hymer (Ymer), und bath um Nachtlager, das er auch erhielt. Vor Anbruch des Tages stand Hymer auf, um sich auf die See zum Fischfang zu begeben. Thor bath den Riesen, ihm folgen zu dürfen. Hymer antwortete aber: „Du bist noch zu jung und klein, um mir nützen zu können, auch würdest du gewaltig frieren, wenn ich so lange wie gewöhnlich auf der See bliebe." Thor versicherte aber, er könne gut rudern, und es wäre noch ungewiß, wer von ihnen zuerst wieder nach dem Lande verlangen würde. Dabei wurde er schon so zornig, daß er den Riesen beinahe den Hammer hätte fühlen lassen; doch sparte er diesmal seine Kräfte, da er nichts Kleineres im Sinne hatte, als die große Midgardsschlange Jormungand aufzufischen. Auf seine Frage, was sie zur Lockspeise nehmen würden, gab Hymer zur Antwort, er möge sich diese selbst verschaffen. Thor ergriff daher den größten von Hymers Ochsen, Namens Himinbrioter, drehte ihm den Hals um, und nahm den Kopf als Lockspeise mit sich zur See. Beide stiegen nun in das Boot, Hymer ruderte vorn, Thor hinten; und die Fahrt ging so schnell, daß sie sehr bald an der Stelle waren, wo Hymer zu fischen pflegte. Thor ruderte aber immer weiter, ohne sich an die Besorgniß Hymers zu kehren, daß ein weiteres Fahren gefährlich sey, weil sich in dieser Gegend die Midgardsschlange aufhielte. Endlich nahm Thor die Ruder ein, steckte den Ochsenkopf an eine Angel, und warf sie aus. Die Schlange schnappte nach dem Ochsenkopf, und der Haken drang in ihren Kiefer. Als dieß das Ungeheuer merkte, fuhr es mit einem solchen Grimme zurück, daß Thors beide Fäuste gegen die Seite des Boots flogen. Er ward nun zornig, nahm seine Götterstärke an, stemmte sich mit solcher Gewalt entgegen, daß seine beiden Füsse durch das Boot bis auf den Meeresgrund gingen, und zog dann die Schlange nach der Seite herauf. Diese wüthete schrecklich, und spie glühend ihr Gift gegen Thor, so daß dabei der

Riese Hymer in Furcht und Schrecken gerieth. Schon hob Thor seinen Hammer gegen das Unthier, als Hymer, dessen Boot schon voll Wasser war, aus Angst die Angelschnur mit einem Messer entzwei schnitt, wodurch die Schlange wieder in's Meer sank. Thor, darüber ergrimmt, schlug den Riesen mit der Faust über Bord, und watete an's Land. — Die ältere Edda erzählt diese Sage mit ganz andern Umständen. Die Götter nemlich, von Aeger (s. d. Art.) zu einem Schmause geladen, forschten im Opferblute, ob dieser auch im Stande sey, Götter zu bewirthen, und fanden, daß er nicht einmal einen so großen Kessel besitze, um für alle Bier brauen zu können. Die Einladung für Spott nehmend schickten sie Thor zu Aegern, und forderten unter Androhung der empfindlichsten Strafen augenblickliche Erfüllung seines Versprechens. Aeger, um sich aus der Schlinge zu ziehen, verlangte von den Göttern einen hinreichend großen Bierkessel. Nirgends wußten die Götter ein solches Gefäß zu finden, bis endlich Tyr dem Thor heimlich in's Ohr sagte, sein Vater, der Riese Hymer *), besäße einen Kessel, der eine Meile tief, und mit List zu erhalten wäre. Sogleich spannte Thor seine Böcke vor den Wagen, und fuhr mit Tyr ostwärts bis an die Flüsse Elivager (s. d. Art.), wo Hymer wohnte. Als sie in die Halle traten, stießen sie zuerst auf Tyrs Großmutter, die neun hundert Köpfe hatte. Darauf kam Hymers Weib, Tyrs Mutter, glänzend von Gold und blondem Haar, bewirthete zuerst die Gäste mit Bier, und verbarg sie dann unter Kesseln, um sie wenigstens dem ersten Grimme ihres Mannes, der gerade auf der Jagd war, zu entziehen. Abends kam Hymer nach Hause; Eis hing an seinem Barte, und die Eisberge erdröhnten unter seinem gewaltigen Fußtritt. Die Gattin kündigte ihm sogleich mit sänftigenden Worten an, daß sein Sohn in Gesellschaft Thors da wäre, und vor Furcht unter des Hauses Giebel hinter einer Säule säße. Der Riese blickte in die Höhe, so schrecklich, daß von seinem Blicke der Giebel entzwei krachte, und die Säule

*) Tyr ist eigentlich ein Sohn Odins, und es bleibt unerklärt, wie er hier als Sohn des Riesen Hymer erscheinen kann.

zersprang. Acht Kessel fielen von der Säule herab, nur einer, von außerordentlicher Härte, blieb unverletzt. Mit den Kesseln waren auch Tyr und Thor herabgestürzt. Der Riese maß beide mit den Augen, ihm ahndete nichts Gutes bei Thors Anblick; doch schien er begütigt, und befahl drei Stiere zur Mahlzeit zu schlachten, wovon Thor allein zwei verzehrte. Dem Riesen schien dieß zu viel, und er beschloß nun durch Wettstreite des Gottes Stärke zu prüfen. Sie fuhren mit einander auf den Fischfang, nachdem zuvor Thor einem schwarzen Ochsen den Kopf abgerissen hatte, um ihn als Lockspeise zu gebrauchen. Der Riese zog allein an dem Hamen zwei Wallfische zugleich herauf; Thor aber, der im Hintertheile des Schiffes ein Fischerseil befestigt, und an die Angel den Ochsenkopf angesteckt hatte, zog sogar die ungeheure Midgardsschlange herauf, und zerschlug ihr mit seinem Hammer den Kopf. Das Ungeheuer gebärdete sich dabei so schrecklich, daß die Felsen niederstürzten, die Wildnisse heulten, und die ganze alte Erde zusammenfuhr; darauf tauchte es wieder in's Meer. Hymer trug nun dem Thor auf, die Wallfische nach Hause zu führen, und den Nachen vor Anker zu legen. Thor ruderte allein zu des Riesen Wohnung zurück, ergriff dann das Schiff und die Wallfische, und trug alles auf seinen Schultern in das Haus. Der Riese wunderte sich zwar über Thors Stärke, stritt aber dennoch zum zweitenmal um den Vorzug. Er reichte ihm nemlich einen Kelch dar, und sagte, daß nur jener für stark gelten könne, der den Becher zu zerbrechen im Stande wäre. Thor wirft den Kelch mit aller Gewalt an einen Fels, doch dieser zerbricht und der Kelch bleibt ganz; er schleudert ihn dann sitzend gegen die Säulen, allein diese werden zerschmettert, der Kelch aber ist unverletzt. Da ertheilt Tyrs Mutter dem Donnergotte den Rath, den Becher an Hymers Kopf zu werfen. Thor stützt sich nun auf's Knie, und wirft mit seiner ganzen Götterkraft den Kelch an Hymers Kopf. Unverletzt blieb dieser, aber der langrunde Pokal war zerbrochen. Der Riese klagte sehr, ein so großes Kleinod eingebüßt zu haben, schalt aber den Thor einen Trunkenbold, der nur durch Trinken solche Kräfte bekäme, und setzte als dritten Wettkampf fest, ob einer von den beiden Göttern den großen Braukessel, der unverletzt geblieben war,

aus der Halle zu tragen vermöchte. Tyr versuchte zweimal, den Kessel zu heben, allein vergebens. Thor hingegen ergriff ihn beim Rande mit solcher Kraft, daß er den Boden des Saales durchtrat, hob sich ihn auf den Kopf, und eilte sammt Tyr aus der Wohnung des Riesen. Unterwegs sah er sich um, und erblickte den alten Hymer mit einem ganzen Heere vielköpfiger Riesen aus den Steinhöhlen ihm nacheilen. Er stellte daher den Kessel nieder, schwang seinen zerschmetternden Hammer Mjölner, und erschlug Hymern sammt all den riesigen Ungeheuern. Darauf bestiegen beide Götter den Wagen, nahmen den Kessel zu sich, und setzten die Rückreise nach Asgard fort. Als sie zur Stelle kamen, sank der eine, ohnehin schon hinkende Bock von dem Gespanne Thors wegen der Last des Kessels halbtodt darnieder. So erhielten die Götter den nöthigen Kessel; Aeger erfüllte aber nun auch sein Versprechen, und gab ihnen den herrlichsten Schmaus.

6.) Als die Asen in Gefahr geriethen, die Göttin Freya an den Riesen zu verlieren, der ihnen mit Hülfe seines Pferdes Svadilfar eine feste Burg bauen wollte, und dieses Unglück nur durch die List des, sich in eine Stutte verwandelnden Loke verhindert wurde, da war es Thor, der mit seinem Hammer den frechen Riesen zerschmetterte. Der ältern Edda zufolge war es auch Thor, der den Riesen Thiasse erschlug, und dessen Augen an den Himmel warf, wo sie nun als Sterne glänzen. Eben so tödtete er in den Morgenländern eine Menge Riesen und schädlicher Unholdinnen, weil bei allzugroßer Vermehrung des Riesengeschlechtes kein Mensch auf der Erde hätte bestehen können. Darum erschlug er auch auf der Insel Lessö mehrere, den Berserkern gleichende Riesinnen, welche sein Schiff zertrümmert, und seinen Diener Thialfe verjagt hatten. Diese waren aber auch die größte Plage der dortigen Einwohner, und mehr mit Wölfinnen als mit eigentlichen Weibern zu vergleichen.

Beim Untergange der Welt, wo unter Odins Anführung alle Asen gegen Surturs Schaaren und die mit Loke's Geschlecht eingedrungenen Riesen streiten, kämpft Thor mit der Midgardsschlange

Jormungand, tödtet sie zwar mit seinem Hammer, prallt aber auch neun Schritte zurück, und ersäuft in den Giftströmen, welche das Ungeheuer gegen ihn ausspeit.

Nach Mone's Ideen ist Thor das Uebergewicht der allgemeinen organischen Lebenskraft über die unorganische Materie. Weitere Entwickelungen seines Wesens sind deshalb Fruchtbarkeit, Segen, Jahreswechsel; aber auch furchtbare Naturereignisse mit ihren Folgen, Donner und Bliß, Wetterschäden u. dgl. Er ist ein Sohn Odins und der Erde, was ganz physikalisch aufgefaßt ist; denn aus den durch Einwirkung der Sonne (Odin) emporsteigenden Erddünsten werden Wolken, Bliß, Donner und Regen erzeugt, und so die Fruchtbarkeit der Erde begründet. Darum ist auch seine Gemahlin Sif die personifizirte Aernte, und sein mit ihr erzeugter Sohn heißt Mode, Muth (vielleicht auch Speise). Thors Nebengemahlin, die Riesin Jarnsaxa ist das Eisenschwert oder die Pflugschar, und ihr Sohn Magne die Macht oder das Lebensvermögen. Die drei kostbaren Attribute Thors lassen sich ebenfalls aus seinem Wesen erklären. Der Hammer Mjölner ist der Donner, der Gürtel Megingjarder ist der ganze Kreis der Ekliptik. Thor eröffnet das Jahr, darum hat er den Gürtel des Jahres und dessen ganze Stärke. Daß s. Kraft durch Umspannung des Gürtels verdoppelt wird, bedeutet nichts anderes, als daß er im Sommer und Winter wirksam ist. Die eisernen Handschuhe erklärt Mone für den unzerstörlichen Schutz, den die organische Kraft gegen das wilde unorganische Feuer hat. Im Gottesdienst und Volksglauben war Thor hauptsächlich als Frühlingsgott und Eröffner des Jahres aufgefaßt, und die meisten Sagen von ihm gehen auf diese Bedeutung zurück. So liegt der Sage von dem gestohlenen Hammer die Idee des ersten Gewitters nach der Frühlingsnachtgleiche zum Grunde. Thor schläft, d. h. seine Kraft ist im Winter abwesend; Thrym, der Starke, d. i. der Winter stiehlt ihm den Hammer, und versteckt ihn acht Meilen tief unter der Erde; acht Monate dauert es gewöhnlich, bis nach der Herbstnachtgleiche das erste Gewitter kommt. In der Sage, wie Thor mit Loke und Thialfi zum Riesen Skrymner kommt, ist dieser ebenfalls

der Winter. Daher ist Thor, der nur im Sommer herrscht, so erstaunlich klein gegen ihn, daß er in einem Fingerloch des Riesenhandschuhes übernachtet. Daß ihm der Riese den Speisesack mit zauberischen Knoten zuschnürt, und Thor ihn mit aller Macht nicht aufknüpfen kann, ist ein Bild der winterlichen Nahrungslosigkeit. Die unauflöslichen Knoten sind die Kälte, die den großen Speisesack, die Erde, zuschnürt. Thor kann daher aus Hunger nicht schlafen, und schlägt mit furchtbarer Kraft mit seinem Mjölner auf den Riesen, ohne ihm zu schaden. Das sind die Wintergewitter, auf die kein fruchtbarer Regen folgt, und die den Winter nicht erschlagen können, bevor seine Zeit abgelaufen. Nach der Winterwende wird Thor von Utgardsloke getäuscht; seine Stärke hat zwar schon gewaltig zugenommen, doch wird er in den Wettkämpfen noch von den Riesen überwunden. Wie viel er auch trinkt, das Meer kann er nicht austrinken; die Sonne zieht Wasser, aber das Meer zieht sie nicht aus. Daß er auch den Kater, nemlich die Midgardsschlange, nicht aufzuheben vermag, hängt damit zusammen. Denn wenn das Meer beim Gewittersturme schon so gewaltig tobt, was würde geschehen, wenn Thor die Midgardsschlange, und mit dieser die Meereswogen zum Himmel erheben könnte? Dann müßte ja die Erde aus ihrem Gleichgewichte kommen, und alles zu Grunde gehen. Auch vom Alter wird Thor auf ein Knie gebeugt; allein er kämpft am längsten und hartnäckigsten gegen dasselbe. Es bezieht sich das auf den Weltuntergang, worin auch Thor fallen wird. Loke, das organische Feuer, ist nicht im Stande die Knochen zu verzehren, wie das unorganische; so ist auch Thialfis Schnelligkeit nichts gegen die der Gedanken. Die Sage vom Thor als Fischer enthält die Idee des Meersturmes, und des Blitzes, der das Wasser sucht. Der Riese, den Thor in's Wasser wirft, ist ein Bild der Klippen und Felsen, die vom stürmischen Meere überschwemmt werden; der Nachen, den Thor mit seiner Anstrengung durchtritt, ist das Winterschiff, das er zertrümmert. So erklärt sich die Mythe nach der jüngern Edda; in der ältern wird diese Sage, wie schon oben erwähnt wurde, mit weit mehreren und bedeutungsvolleren Umständen erzählt. In dieser Erzählung ist nach Mone's Auslegung das Bier, welches Aeger für die Götter brauen

soll, nichts anderes als das Meer, der Kessel der Grund des Meeres, Hymer das Wintergebirg, das durch seine Kälte die See mit Eis überzieht, und so den Kessel, den Meeresgrund versteckt. Hymer versucht durch Wettstreite Thors Stärke, allein Thor bleibt in allen drei Proben Sieger, da des Gottes Zeit bereits gekommen, folglich der Sommer dem Winter überlegen seyn muß. Diese drei Wettkämpfe, welche Thor gewinnt, sind der Gegensatz zu jenen beim Utgardsloke, die er verliert. Auch in dem Kampfe mit Hrungner ist dieser der Winter, und Thor der Frühling, bei dessen Ankunft freilich der Thonriese Mokkurkalfi den Urin lassen, oder, mit andern Worten, der Schnee- und Eisberg schmelzen muß. Und so sind auch die übrigen Sagen von Thor größtentheils auf seine ursprüngliche Bedeutung als Donner, als Frühlingsgott und Segenspender gegründet.

Die Verehrung Thors war überhaupt sehr ausgebreitet, ganz vorzüglich aber wurde er in Norwegen verehrt, wo er der eigentliche Landesgott war, und mehrere Tempel als selbst Odin hatte. Dieser Vorzug ist nach Mone's Ansicht dadurch erklärbar, daß der Begriff Odin die gemeinsame Religion des Nordlands bezeichnet, die sich später in drei, nach den Söhnen Odins, d. i. nach den Hauptsätzen benannte Glaubenslehren zertheilte, so daß sich aus der ältern Absonderung in Schweden die Religion des Freyr, aus der zweiten in Norwegen die Glaubenslehre des Thor, und aus der jüngsten in Dänemark die des Balder gebildet hatte. Darum befand sich auch nach Adams von Bremen Bericht in dem großen Tempel zu Upsala Thor in der Mitte zwischen Odin und Friggo, d. i. Freyr, hatte wie Jupiter ein Scepter in der Hand, und wurde als der Mächtigste von den drei Göttern verehrt. Doch nicht blos in Skandinavien, sondern auch im südlicheren Teutschland wurde Thor als Donnergott, unter den Beinamen Hanus, Hesus, Tondar verehrt, und selbst der Gallische Gott Taran, Taranucnus, der die Bedeutung des Jupiter hatte, war mit Thor ein und dasselbe Wesen. Eben so ward er von den Finnen, den ältesten Bewohnern des Nordens unter dem Namen Ukko oder Aike verehrt,

woher sich vielleicht die Benennung Aukathor herschreibt. Bei den Lappländern hieß er Tiermes, war aber auch unter dem Namen Thor bekannt. Auch dort war er der Donnergott, der zugleich über der Menschen Heil und Gesundheit, Leben und Tod zu gebiethen hatte. Einen Bogenschuß hinter der Hütte schlug der Hausvater einen hölzernen Tisch auf, umsteckte denselben mit grünem Birken- und Fichtenreis, und bestreute den Weg dahin ebenfalls mit grünen Zweigen. Auf diesen Tisch wurde das große hölzerne Bildniß des Tiermes gestellt. Der Kopf bestand aus dem runden Knollen einer Birkenwurzel, ohne Anzeige der Gesichtszüge; der Rumpf war auch ein Stück Birkenholz, wodurch ein Hammer gesteckt, und auf dem Kopfe ein Feuerstein befestigt wurde. Diesem Platze, so wie allen andern heiligen Oertern durfte sich bei Todesstrafe kein mannbares Weib nähern, vermuthlich, wie Scheffer bemerkt, wegen der monatlichen Unreinheit des Geschlechtes.

Nach Thor wurde der fünfte Wochentag, der bei den Römern dies Jovis hieß, von den Skandinaviern Thorstag, und von den andern Teutschen Donnerstag genannt, so wie auch der Monat Jänner im Nordlande Thormonat hieß. Außerdem gibt es noch viele Namen von Städten, Dörfern und Gegenden, die sich auf den Namen Thor beziehen, als: Thorn, Thüringen, Turnau, Thorsberg u. s. w. Vorzüglich häufig sind solche Benennungen in den drei Nordischen Reichen.

Was die Abbildung Thors betrifft, so ward er in dem großen Tempel zu Upsala nackend, mit dem Siebengestirn (Plejaden) und dem Karlswagen (Polargestirn, großer Bär) in der einen, und einem Scepter in der andern Hand, zwischen Odin und Friggo sitzend, dargestellt. Im innern Teutschland, besonders in Sachsen, bildete man ihn sitzend, mit einer Krone von zwölf Sternen, in der Rechten hielt er den Blitz, in der Linken das Scepter, oben mit einer Lilie verziert. Als Karl der Große über die Elbe gegangen, und nach Hamburg gekommen war, traf er auch dort die Bildsäule Thors an. Der Götze saß auf einem Throne, von zwölf andern

Gottheiten umgeben, war gekrönt, und hielt in der Linken ein Scepter, in der Rechten aber ein Schwert. Aus seinem Munde fuhr rechts ein Bliß, links eine finstere Donnerwolke hervor; über seinem Haupte stand ein Adler, unter seinen Füssen lag ein Drache.

Der Name Thor mit seinen mundartlichen Verschiedenheiten wurde wahrscheinlich schon in den ältesten Zeiten aus der Benennung des Donners (Tondar, Thonr, Thunder u. s. w.), und diese nach dem natürlichen Schalle gebildet. Im Dänischen ist das Wort Torden (Donner) geradezu aus Thor und Dön (Laut, Getön) entstanden, und bedeutet daher eben so viel als: Thors Laut oder Getön.

Thorgerdur Haurgabrud, eine Tochter des Königs Holgi, nach welchem Halogaland den Namen hat. Sie wurde besonders von dem berühmten Hagen Lade-Jarl verehrt, der ihr und ihrer Schwester Yrpa sogar seinen Sohn Erling geopfert haben soll. Ihr Bild war in einem schönen Tempel sitzend vorgestellt, und mit Gold und Silber reichlich geschmückt. In dem großen Tempel, den Hagen Jarl und Dale Gudbrand gemeinschaftlich hatten, standen die Bildsäulen der Siff, der Yrpa und der Thorgerdur. Die Bildsäule der letztern war in Mannsgröße, mit einem goldenen Ringe um den Arm, und einer Frauenzimmerhaube auf dem Kopfe. Der Beiname Haurgabrud bedeutet Tempelbraut.

Thormonat hieß im Nordlande der Monat Jänner. S. Thor.

Thorre. S. Fornjordur.

Thridje. S. Har.

Thrudgelmer (Starrkalt), nach der Skandinavischen Mythologie einer der ältesten Jöten (Riesen) und Vater des Bergelmer (Bergalt), der sich mit seiner Familie auf einem Boote rettete, als alle übrigen Riesen in Ymers Blute ertranken. Thrud-

gelmers Vater war Aurgelmer (Uralt), Aurgelmer aber ist Ymer selbst.

Thrudr (Stärke), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Asinnen und Tochter der Sif. Sie und Uller sind Stiefkinder Thors. Thrudr heißt auch eine von den Valkyren.

Thrudvanger oder Thrudheim heißt das Reich des Skandinavischen Gottes Thor.

Thrym, ein Riese, der dem schlafenden Thor (s. d. Art.) seinen Hammer Mjölner stahl.

Thrymheim. S. Skade.

Thudr, ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin.

Thursen oder Thusser. Dieser Name bezeichnete bei den Skandinaviern eben so wie das Wort Jetten, Jöten oder Jötuner die Riesen überhaupt. Denn zwischen den mehreren Arten der Nordischen Riesen, als: Thusser, Hrymthusser, Rieser, Jötner oder Jetter und Trollen scheint nur ein geringer oder gar kein Unterschied gewesen zu seyn. Halvrieser (Halbriesen) und Thussebländlinger (Thusseblendlinge) entstanden, wenn Riesen sich mit den Töchtern der Menschen verehligten.

Thyn (Düna), einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Tilussonen oder Talassonen, gewisse priesterliche Personen bei den Preußen, die mit den Ligussonen (s. d. Art.) fast gleiche Verrichtungen hatten.

Tod-Austragen (Tod-Austreiben), ein altes Slavisches Fest, das im Monate März, wahrscheinlich als Feier des Frühlings-

anfangs damit begangen wurde, daß man eine Strohpuppe, die den Tod oder symbolisch den Winter vorstellte, vor die Stadt oder das Dorf trug, dort ins Wasser warf, und dann mit einem bunt geschmückten Tannenzweig, dem symbolischen Frühling oder Sommer, zurückkam; wobei Lieder gesungen wurden, deren Inhalt der Sieg des Sommers über den Winter war. Noch jetzt wird in einigen Slavischen Ländern (Lausitz, Schlesien, Böhmen, Polen), so wie ehemals auch in vielen Gegenden Teutschlands am Sonntage Lätare, welcher daher der Todtensonntag genannt wird, dieses Fest auf die beschriebene Art gefeiert. Die Meinung, daß dieß zum Andenken der Verstorbenen geschehe, so wie die Ansicht, daß dieser Gebrauch erst nach Einführung des Christenthums entstanden, und der zur Schau herumgetragene, und ins Wasser geworfene Tod die Abschaffung des Götzendienstes bedeute, wird sowohl durch den Inhalt der dabei abgesungenen Lieder, als auch dadurch widerlegt, daß diese Feierlichkeit überall an dem nemlichen Tage (ausgenommen in Mähren; s. d. Art. Morana) vor sich geht, da doch der Götzendienst nicht überall an einem und demselben Tage abgeschafft wurde.

Todtengebräuche. Im nächsten Zusammenhange mit der Religion eines Volkes, und darin gegründet sind die verschiedenen Gebräuche und Feierlichkeiten bei der Bestattung der Todten. Im Teutschen und Slavischen Heidenthume gab es zwei Arten der Todtenbestattung, die Beerdigung und der Leichenbrand. Unstreitig ist das Begraben der Todten älter als das Verbrennen; dieß beweisen die vielen heidnischen Gräber (s. Hünenbetten), in denen man ganze Menschengerippe mit Waffen und verschiedenen Dingen gefunden, die auf ein außerordentliches Alter schließen lassen. Die meisten Teutschen salzten ihre vornehmen Todten vor dem Begraben ein, was die Stelle des Balsamirens vertrat. Die Scythen hingegen, die Stammväter der Slaven, öffneten die Leichen ihrer Häuptlinge, nahmen das Eingeweide heraus, wuschen den Leichnam, bestrichen ihn von innen und außen mit Wachs, füllten ihn dann mit Petersil-Samen, Aneis, u. dgl. an, und nähten endlich den Schnitt so geschickt als möglich wieder zusammen. Was die Beerdigung selbst

betrifft, so geschah sie mit wenigen Ausnahmen fast überall auf dieselbe Art; überall wurden die Todten mit Waffen, Geld, und ihren besten Sachen auf Anhöhen begraben, oder man warf Erd- und Steinhügel über den Gräbern auf. Die Todten wurden auf den Rücken mit dem Gesichte aufwärts in das Grab gelegt, Könige und Häuptlinge aber oft auch sitzend begraben, in welchem Falle man ihren Sitz mit Waffen ausschmückte, und die mit ihnen in der Schlacht gefallenen Anführer und Krieger zu beiden Seiten herumstellte. Sogar auf ihren Pferden sitzend wurden manchmal Heerführer und Vornehme zu Grabe bestattet. Im Nordlande, besonders auf Island, band man dem Todten Hackenschuhe an die Füsse, damit er darauf nach Valhalla gehen könnte; reiche Häuptlinge aber wurden in Schiffen (kleinen Nachen) begraben. Man setzte neimlich den Leichnam (als Steuermann) auf den Hintertheil des Nachens, brachte ihn so in eine große lange Höhle, und gab ihm noch Geld und Gut mit, das er bewachen sollte. Mehrere Thüren führten in das Innere des Grabes; und wer die Schätze des Todten nehmen wollte, mußte nach dem Volksglauben mit dessen Geiste einen schrecklichen Kampf bestehen. Das Grab wurde mit Steinen belastet, und dann ein großes Todtenmahl gehalten. — In Böhmen und Mähren wurden die Todten in Wäldern oder auf dem Felde begraben. Man gab ihnen Geschenke mit für die Geister. Ein halbes Brod ward auf die Bahre, und eine angezündete Kerze, so lang wie der Leichnam, auf das Brod gelegt, und alles dem Todesgotte geopfert. Nach der Beerdigung nahmen die Anwesenden Larven vor das Gesicht, hoben auf dem Heimwege Holz, Steine, Laub u. dgl. auf, und warfen es, ohne sich umzusehen, hinter sich. Auf Scheidewegen bauten sie Hütten, worin sich die Seelen der Vorfahren und Freunde aufhielten, und die Todesgötter wohnten. Auch die Russen begruben in den ältesten Zeiten ihre Todten, warfen über dem Grabe einen großen Erdhügel auf, setzten sich herum, und aßen und tranken zum Andenken des Verstorbenen, welches Gedächtnißmahl sie Trisna hießen. Das Verbrennen der Todten kam zwar erst später auf, war aber dennoch eine uralte Gewohnheit, die sich nach und nach bei allen Teutschen und Slavischen Völkern verbreitet hatte. Hier und da fing man

zwar in der Folge wieder an, die Todten zu begraben, bei den meisten Völkerschaften aber dauerte der Leichenbrand bis in die Zeiten der Bekehrung ununterbrochen fort. Die Teutschen brachten ihre Todten ohne alles Gepränge auf den Scheiterhaufen, und beobachteten dabei blos, daß die Leichen berühmter Männer mit einem besondern (vielleicht selteneren, oder eigens geheiligten) Holze verbrannt wurden. Auf dem allenthalben mit grünem Laube geschmückten Holzstosse wurden nebst dem Todten auch seine Waffen und oft auch sein Roß gelegt, und so alles zusammen verbrannt. Um den brennenden Holzstoß gingen die Anwesenden herum, und warfen nach Umständen Gold, Silber, Geld und andere Dinge in die Flammen. War der Todte ein Heerführer, so zogen Reiter und Fußgänger so lange um das Feuer herum, bis es verloschen war. Darauf wurden die Heldenthaten des Todten mit Singen und Jauchzen gerühmt, bei dem Klange von Hörnern und Schalmeien getanzt, und oft auch zur Ehre des Verstorbenen bis auf's Blut gekämpft. Endlich sammelten die nächsten Anverwandten die Asche von den Gebeinen des Verstorbenen, verschlossen sie in steinerne Krüge oder Urnen, und setzten sie in eigenen Grabmählern bei. Wohl mochten die verschiedenen Zweige der Teutschen und Slavischen Völkerschaften noch verschiedene einzelne Gewohnheiten bei dem Leichenbrande beobachtet haben, die aber im Wesentlichen von der beschriebenen Art wenig verschieden seyn konnten. Etwas eigenes in dieser Hinsicht war bei den Herulern üblich; denn bei ihnen durften Greise und Kranke nicht fortleben, sondern mußten ihre Verwandten bitten, sie ohne Verzug aus der Welt zu schaffen. Diese setzten aus vielem Holze einen Scheiterhaufen zusammen, legten den Alten oder Kranken darauf, und schickten einen mit ihm nicht verwandten Heruler mit einem Dolche zu ihm, der ihn tödten mußte. Sobald der gedungene Mann zurückgekommen war, zündeten sie den Holzstoß mit Fackeln an, lasen nach erloschener Flamme die Knochen zusammen, und begruben sie sogleich. Starb ein Heruler natürlich, so mußte seine Frau zum Zeichen der Treue bald darauf am Grabe ihres Mannes durch den Strick ihr Leben enden, wenn sie nicht ewige Schande und den Haß der Verwandten auf sich laden wollte. Dieß thaten die Teutschen Frauen

zum Beweise ihrer Treue überhaupt, und auch bei den Slaven, vorzüglich den Wenden, war es Sitte, daß das Weib bei der Leiche ihres Mannes sich entweder selbst erwürgte, oder sich mit dem Todten zugleich verbrennen ließ. Die Todtenbestattung der Teutschen mag durch Beerdigung oder durch Leichenbrand geschehen seyn, so wurden die Verstorbenen in ihrer besten Kleidung oder Rüstung, und mit ihnen gewöhnlich ihre liebsten Waffen, Pferde, Jagdhunde, Falken, Sperber und andere Dinge, ja manchmal sogar ihre treuesten Knechte begraben oder verbrannt. Denen, die begraben wurden, setzte man Speise und Trank in das Grab; die aber verbrannt wurden, denen setzte man es auf den Scheiterhaufen. Auch Geld ward als Wegzehrung in das Grab oder Feuer gegeben, und oft auch dem Todten in den Mund gelegt. Die Heldenthaten berühmter Männer wurden von den Priestern in Lieder verfaßt, und nicht nur bei der Bestattung gesungen, sondern auch bis in die späteste Zeiten zum ewigen Nachruhm gepriesen. Nachdem alles vorüber war, gab man dem Verstorbenen gute Nacht, und nahm von ihm Abschied mit den Worten: „Fahre hin nach Valhall“ oder: „Fahre hin zu Woden (Wodan, Odin).“ Endlich kam es zum Todtenmahle, wo auf das Andenken des Verstorbenen weidlich gegessen und getrunken wurde. Ueberdies gab es sowohl bei Teutschen als Slaven mehrere Feste zur Feier des Andenkens an die Verstorbenen, wobei gewöhnlich den Todten auf die Gräber Speise und Trank gesetzt, und dann Todtenmahle gehalten wurden. Vieles von den heidnischen Todtengebräuchen hat sich bis in das Christenthum erhalten, und ist zum Theil noch jetzt unter verschiedenen Modifikationen üblich.

Todtensonntag. S. Tod-Austragen.

Tratias Kirbixtu, ein Polnischer Gott, der dem Auslöschen der Lichter vorstand; sein Gegensatz war Polengabia, die das Feuer auf dem Herde besorgte.

Traum. „Der Traum (sagt Mone) kommt im Nordischen „Glauben als Ahnung der Zukunft vor. Die unorganische Natur

„verkündet die Zukunft durch unwillkührliche Anzeigen; in den un-
„vernünftigen Thieren ist es ein unbewußter Instinkt; der Hahn
„kräht den Tag an, er weiß nicht warum: aber dem Balder
„(s. d. Art.) und darum auch dem Menschen wird die Zukunft vor-
„gebildet im Traume. Was ist also der Traum nach Teutscher See-
„lenlehre? Die bildliche Anschauung der Seele von ihrer Zukunft,
„die Ueberzeugung der Fortdauer. Der Glaubenssatz war
„daher wohl dieser: Auf dem Scheidewege des Lebens und Todes
„steht der Traum; wenn er der Seele erscheint, so zeigt er die Ver-
„änderung ihres Zustandes an. Geburt und Tod sind in Traum ge-
„hüllt. Wie kein Zustand in der sichtbaren Welt plötzlich in einen
„andern übergeht, sondern jeder Veränderung bestimmte Verzeichen
„als Uebergänge vorausgehen, so sind auch die Träume die Ueber-
„gänge in der Seelenwelt."

Triglaw (der Dreiköpfige), ein Slavischer Gott mit drei Köpfen, der von den Böhmen, Mährern, vorzüglich aber von den Pommern und Wenden verehrt wurde, und zu Stettin einen berühmten Tempel hatte. Die Holzwände des Tempels waren von innen und außen mit sehr naturgetreuen erhobenen Bildern von Menschen, Vögeln und andern Thieren geziert, und mit unzerstörbaren Farben bemahlt. Im Tempel selbst waren nach alter Gewohnheit die erbeuteten Schätze und Waffen der Feinde, der Seeraub, und anderer Kriegserwerb, wovon der zehnte Theil der Kirche zukam, aufgehäuft. Goldene und silberne Becher zum Weissagen, Schmausen und Trinken für die Vornehmen, große Hörner von wilden Stieren zum Trinken und Blasen, nebst Dolchen, Messern, und anderem kostbaren Geräthe, waren in Triglaws Kirche aufbewahrt. Sein Bild selbst war von Gold, und mit einem goldenen Kopfputze bis auf die Lippen zugedeckt. Die drei Köpfe Triglaws erklärten selbst seine Priester dadurch, daß er Herr im Himmel, auf der Erde, und in der Unterwelt sey, und sein Gesicht darum verhülle, weil er langmüthig der Menschen Sünden übersehe und verzeihe. Offenbar ist daher Triglaw eine Slavische Dreieinigkeit, und ebendasselbe in Einer Person, was die Skandinavische und Preußische Götterdreiheit in drei

Personen vorstellt. Ihm war auch ein schwarzes Roß gewidmet, dessen Pflege einem Priester übertragen war, und das auf dieselbe Art, wie das weiße Roß Swantewits zur Weissagung verwendet wurde. Nach Schedius und andern Schriftstellern war Triglaw eine weibliche Gottheit, die, mit drei Köpfen und einem Halbmond in der Hand abgebildet, ganz die Bedeutung der Römischen Diane, oder der Aegyptischen Isis hatte.

Trinken, Trinksucht. S. Blut.

Trizna oder Trisna, eine besondere Leichengöttin der Polen, mit deren Namen sie auch die Begräbnißgebräuche, und namentlich das Todtenmahl auf dem Grabe oder der Brandstätte der Verstorbenen bezeichneten.

Trolle, Trolde, Trollquinde. Unter dieser Benennung kommen im Dänischen Texte der prosaischen Edda die Riesen vor, die im Isländischen Original Bjergriesen und Thursen heißen. Trollen sind daher eben das, was Thursen oder Thusser, und sollen in den ältesten Zeiten eine Nation im Norden gewesen seyn, die sich den Asen bei ihrer Ankunft im Nordlande widersetzten, und von diesen nur mit Mühe bezwungen wurden. Ihre auffallende Körpergröße, ihre in Häuten bestehende Kleidung, so wie ihre Raub- und Mordsucht stellte sie dem Aberglauben als eigentliche Riesen dar, in welcher Eigenschaft sie dann in den Volksglauben und den Sagenkreis des Nordlands übergingen. Bei Ausbreitung des Christenthums verstand man unter Trollen eine Art böser Geister in Menschengestalt, ähnlich den Teutschen Koboldeu, in welcher Bedeutung sie oft in den heiligen Sagen und Legenden der alten Nordischen Schriftsteller vorkommen. Vergl. Rieser.

Troneg (Hagen von Troneg). S. Nibelungenlied.

Trzibek oder Trzibog. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mährer die Pest verehrt haben; vermuthlich, um von ihr verschont zu bleiben.

Tschudo Morskoe (Meerwunder), ein Meerungeheuer im Russischen Glauben, das dem Könige des Meeres Czar Morskoe unterthan war, und die Bedeutung eines Römischen Triton gehabt haben soll.

Tschur, bei den Russen der Gränzgott im Felde, das Maaß und die Mäßigkeit überhaupt, innerhalb deren Gränzen allein das Gedeihen jeglicher Art möglich ist. Seine Gestalt wurde gewöhnlich sehr roh und unförmlich blos aus einem Kloße geschnitten, und er selbst scheint mit dem Terminus der Römer einerlei Bedeutung gehabt zu haben. Nach Le Clerc's Versicherung ward Tschur als Mannweib geschildert, in welchem Falle er Terminus und Ceres zugleich gewesen wäre.

Tschurilo, der Drachenkämpfer in der Russischen Heldensage; ein Jüngling von ungeheurer Stärke, und der Sohn des Sattlers Plenko. Da niemand den schrecklichen Lindwurm erlegen konnte, den Wladimir auf der Jagd angetroffen, schlug Tschurilo den Drachen mit einem ausgerissenen Eichbaume todt. Eben so war es auch Tschurilo, der die schöne Milolika aus der Gewalt des bösen Kaschtschei befreite.

Tugarin. S. Rogdai. Wladimir.

Tuisto oder Teut (nach Verschiedenheit der alten Mundarten auch: Taut, Tot, Theod, Thiud, Tuit, Tuiskon, Theodan, Thiudan), der Stammgott der Teutschen, den die Erde selbst geboren haben soll. Er und sein Sohn Mann nebst dessen drei Söhnen wurden nach Tacitus Bericht schon in den ältesten Gesängen als Ursprung und Gründer des ganzen Volkes gepriesen. Unsre Altvordern verehrten ihn als einen Mann mit einem großen grauen Barte, in die rauhe Haut eines wilden Thieres gehüllt, ein Scepter in der Rechten haltend, die Linke mit ausgespreizten Fingern vor sich hinstreckend. Nach Mone's Ansicht waren Tuisto, Mann und dessen drei Söhne ungeachtet ihrer geschichtlichen Auffassung doch

niemals wirkliche Personen, sondern bloße Ideen, die sich erst im Glauben des Volkes zu Personen verkörpert haben. Thuisto ist derselbe Gott, der bei den Galliern Teutates hieß, in seiner Wesenheit und Bedeutung dem Römischen Merkurius entsprach, und dem nach Cäsars Bericht von den Druiden in dunkeln Wäldern Menschenopfer geschlachtet wurden. Von ihm soll nach Einigen auch der Dinstag (Tuistag, Thistag) seinen Namen erhalten haben.

Tur, ein Russischer Gott zu Kiew, der die Bedeutung des Römischen Priapus hatte.

Türst. S. Wüthendes Heer.

Tut-Osel nennt der Aberglaube in Thüringen eine Nachteule, welche dem wüthenden Heere voranfliegen soll. Die Sage erzählt darüber Folgendes: In einem Thüringischen Kloster lebte vor Zeiten eine Nonne, Namens Ursel; diese störte mit ihrem heulenden Gesange noch bei Lebzeiten den Chor, daher nannte man sie Tut-Ursel (von Tuten oder eigentlich düten; auf einem Horne blasen). Wie sie todt war, steckte sie um eilf Uhr Abends den Kopf durch ein Loch des Kirchthurms, und tutete kläglich, so wie sie auch Morgens um vier Uhr in den Chorgesang der Schwestern ungerufen mit einstimmte. Anfangs ertrugen sie es standhaft; den dritten Morgen sagte aber eine voll Angst und ganz leise zu ihrer Nachbarin: „das ist gewiß die Ursel.“ Da schwieg plötzlich aller Gesang, die Nonnen geriethen in die entsetzlichste Furcht, und stürzten aus der Kirche, laut schreiend: Tut-Ursel, Tut-Ursel! Durch nichts ließen sie sich bewegen, die Kirche wieder zu betreten, bis endlich ein berühmter Teufelsbanner aus einem Kapuciner-Kloster an der Donau gehohlt wurde, der die Tut-Ursel in Gestalt einer Ohreule auf den Harz in die Dummburg bannte. Hier traf sie den wilden Jäger Hackelnberg (s. d. Art.), und fand an seinem huhu so großen Gefallen, wie er an ihrem uhu, und so ziehen sie nun mit einander auf die Luftjagd.

Twertikos. S. Euboi.

Tyr (Herr), nach der Skandinavischen Mythologie der Gott der Kühnheit, der Unerschrockenheit, und der Stärke, ein Sohn Odins und der Frigga. Er ist zwar nicht der Gott des Krieges — denn dieser ist Odin —, gebiethet aber doch über den Sieg im Kampfe, weshalb Krieger ihn vorzüglich anrufen müssen. Die Edda nennt ihn auch sehr weise und klug. Als der Wolf Fenris sich unter keiner andern Bedingung von den Asen binden lassen wollte, als wenn einer von ihnen zur Bürgschaft die Hand in seinen Rachen steckte, hatte niemand den Muth dazu als Tyr. Der Wolf ward gebunden; weil ihn aber die Asen nicht mehr losließen, so biß er dem unerschrockenen Tyr die Hand ab. Seit diesem Tage ist Tyr einhändig, und führt auch den Beinamen der Einhändige. Daß Tyr eine wichtige Bedeutung gehabt haben müsse, erhellt daraus, daß mehrere Beinamen Odins von ihm hergenommen sind, als: Hropta-tyr, Farmatyr u. s. w. Von ihm soll auch der dritte Tag in der Woche den Namen Dinstag Dänisch Tyrstag erhalten haben, obgleich Andere diese Benennung von dem Teutschen Urgotte und Stammvater Tuisto oder Teut (Tuistag, Tistag, Dinstag) ableiten wollen.

U.

Ublanicza, ein Polnischer Hausgott, dessen Bestimmung es war, über allen Hausrath zu wachen.

Uboze hießen im Russischen Glauben die Seelen der Verstorbenen, die man als Zwerge darstellte, und ihnen als Hausgeistern Speise und Trank zum Opfer brachte. S. Kobolde.

Udainsakr (das Land der Unsterblichkeit) heißt nach den ältesten Religionsideen in Skandinavien eine Region, wo Krankheit und Alter alle diejenigen verlassen, die dahin kommen, so daß dort

niemand sterben kann. Sie liegt in König Gudmunds Reich. Dieser war Oberhaupt in Jötnaheim. Seine Wohnung hieß Grund und das Gebieth umher Gläsisvol (s. d. Art.). Nach Suhms Ansicht gehört diese Mythe zu dem antiodinschen Religionssysteme des Skandinavischen Norden.

Udor. S. Wellenmädchen. Aeger.

Ulfruna, eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen der Skandinavische Hauptgott Odin den Gott Heimdal am Rande der Erde zeugte.

Uller, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn der Sif, und Stiefsohn des Gottes Thor. Die Edda schildert ihn als einen guten Bogenschützen, der so schnell auf Schlittschuhen läuft, daß Keiner ihm nachkommen kann. Er ist schön von Gestalt und hat kriegerische Sitten und Kleidung. Es ist gut, ihn im Zweikampfe anzurufen. Seine Wohnung im Himmel heißt Ydalir (thaureiche Thäler), und einer von seinen Beinamen ist Veida-As (der jagende As). Saxo nennt ihn Oller, und berichtet, daß er von den Göttern an Odins Stelle zum König erwählt wurde, als dieser aus Byzanz (Asgard) fliehen mußte. Deßhalb wird er auch Mit-Odin (s. d. Art.) genannt. Als aber Odin nach zehn Jahren zurückkam, mußte Oller die Flucht ergreifen, und wurde auf der Insel Fühnen getödtet. Er rächte seinen Tod an den Einwohnern durch eine schreckliche Pest, von der sie sich aber dadurch befreiten, daß sie Ollers Leichnam ausgraben, ihm den Kopf abschlagen, und einen Pfahl durch die Brust stoßen ließen.

Unterberg. Der Unterberg oder Wunderberg liegt eine kleine Meile von der Stadt Salzburg an dem grundlosen Moos, wo vor Zeiten die Stadt Helfenburg gestanden haben soll. Der Sage nach ist er im Innern ganz ausgehöhlt, mit Pallästen, Kirchen, Klöstern, Gärten, Gold- und Silberquellen angefüllt. Kleine Männlein bewahren die Schätze, und wanderten ehemals oft um Mitter-

nacht in die Stadt Salzburg, um in der dortigen Domkirche Gottesdienſt zu halten. In dieſem Berge ſoll auch Kaiſer Karl der Fünfte, nach Andern Kaiſer Friedrich (Vergl. Kyffhäuſer), an einem Tiſche ſitzen, um den ſein Bart ſchon mehr als zweimal herumgewachſen iſt. So wie das Barthaar zum drittenmal die letzte Ecke erreicht haben wird, tritt das Ende der Welt ein. Der Antichriſt erſcheint, auf den Feldern von Wals kommt es zur Schlacht, die Engelpoſaunen ertönen, und der jüngſte Tag iſt erſchienen.

Upſala war der Hauptſitz der altſchwediſchen Religion, und hatte einen prächtigen Tempel mit der Skandinaviſchen Götterdreiheit, Thor, Wodan und Friggo (Frigg, Frea, Freya). In Ubſola, ſagt Adam von Bremen, iſt der Haupttempel der Schweden, er iſt ganz von Gold gemacht (totum ex auro paratum est), und das Volk verehrt darin drei große Götter in Bildſäulen. Unter dieſen ſitzt Thor in der Mitte an einem beſondern Speiſetiſch, rechts und links Wodan und Friggo. Thor führt ein Scepter (d. i. ſeinen Hammer), Wodans Bild iſt gewaffnet wie der Mars, und Friggo hat einen ungeheuern Phallus (ingenti priapo). Nach dem Volksglauben waltet Thor in der Luft, und herrſcht über Donner, Blitz, Wind, Regen, Heiterkeit und Früchte. Wodan iſt Kriegsgott, Friggo gibt Frieden und Luſt. Nach dieſem Glauben waren auch ihre Opfer beſtimmt; bei Seuchen und Hunger wurde dem Thor geopfert, vor dem Kriege dem Wodan, bei Hochzeiten dem Friggo. Rund um den Tempel war eine goldene Kette aufgehängt, und warf ihren Glanz auf die umliegenden Berge, in deren Thal der Tempel ſtand. Auch war dabei ein immergrüner Baum von unbekannter Art, und eine Quelle zu Opfern, worein zuweilen ein lebendiger Menſch für das Gelübde des Volkes verſenkt ward. Der heilige Baum und die Quelle erinnern ſehr an die Eſche Ygdraſil und den Urdarborn.

Urd (Vergangen), in der Skandinaviſchen Mythologie eine von den drei großen Schickſalsgöttinnen oder Nornen. Die zwei übrigen heißen Verande (Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). S. Nornen.

Urdarborn oder Vurdarborn (Born der Urzeit, der Vergangenheit), nach der Skandinavischen Mythologie der Brunnen bei der Esche Ygdrasil, an welchem die Nornen wohnen, und mit dessen Wasser sie täglich diesen Weltbaum begießen. S. Nornen.

Urgiafa, eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen der Skandinavische Odin den Gott Heimdal am Rande der Welt gezeugt hat.

Uslad. S. Oslad.

Utgard (das äußerste Ende der Welt). Unter dieser Benennung verstand man in der Skandinavischen Mythologie die Länder, die nördlich und nordöstlich von dem Gebiethe der Asen gegen das Eismeer hinlagen, und, mythisch zu reden, von Riesen bewohnt waren. Man nannte sie auch Jötnagardar.

Utgardslöke oder Ugarthilok, in der Skandinavischen Mythologie der Beherrscher von Utgard (s. d. vorhergeh. Art.). Vergl. Thor.

V.

(In allen Skandinavischen Namen wird das V wie W ausgesprochen).

Vafthrudner, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, mit dem sich Odin unter dem Namen Gangler in einen Wettstreit des Wissens eingelassen hat. S. Odin.

Vaganoff, ein Dänischer Kriegsgott mit einem Federbusch auf dem Helme, einem bloßem, auf die Erde gestemmten Schwerte

in der Rechten, und einem auf der Erde stehenden Schilde in der Linken. Er soll zugleich mit Fro und Mitodin (s. d. Art.) in einer Art von Götterdreiheit verehrt worden seyn.

Valaskjalf, nach der Skandinavischen Mythologie einer von Odins Pallästen in Asgard, mit reinem Silber gedeckt. Hier ist der Ehrensitz Hlidskjalf, von welchem Odin die ganze Welt, und all ihr Thun und Treiben überschaut.

Vale oder Vali, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Loke und der Sigyn. Die Götter verwandelten ihn in einen Wolf, ließen ihn dann in dieser Gestalt seinen Bruder Narvi zerreißen, und banden mit Narvis Gedärmen den bösen Loke an drei Felsenspitzen. S. Loke.

Valfadur, Valfader (Vater der Erschlagenen), ein Beiname des Skandinavischen Odin, weil alle, die auf dem Wahlplatze fallen, ihm gehören.

Valgrind. S. Valhall.

Valhall oder Valhalla (Halle der Erschlagenen), nach der Skandinavischen Mythologie die Wohnung der Helden, die den Tod in der Schlacht gefunden; ein Pallast von Gold erbaut, und so hoch, daß man seine Spitze kaum mit dem Blicke zu erreichen vermag. Alle Helden, die vom Anfang der Welt bis zu ihrem Untergange mit den Waffen in der Hand fallen, werden zur Belohnung ihrer Tapferkeit hier aufgenommen, und ergötzen sich mit Odin im Kampfspiele und Schmause, wobei ihnen reizende Mädchen, die Valkyren, den Becher füllen, und sie bedienen. Aber auch jene Krieger, denen zwar das Schicksal den Heldentod versagte, die sich aber durch ein Leben voll blutiger Siege, voll Kühnheit und Tapferkeit ausgezeichnet hatten, können Odins Beifall, und die Aufnahme in jene himmlische Heldenwohnung mit Zuversicht hoffen. Um dieser Aufnahme desto gewisser zu seyn, ließen sich viele, bevor sie starben,

verwunden, oder von der Hand eines Freigebornen tödten, oder sie gaben sich selbst den Tod. In Valhall sind 540 Thüren, und durch jede schreiten 800 Helden, wenn sie am Ende der Welt unter Odins Anführung gegen Surturs Schaaren und das böse Riesengeschlecht in den Kampf ziehen. Der Prunksaal ist mit Lanzen getäfelt und mit Schilden gedeckt; auf den Sitzen glänzen Panzer umher. Vor dem Thore gegen Westen hängt ein Wolf, und von oben herab blitzt ein Adler. Dieses Thor wird mit dem heiligen Gitter Valgrind (Todtengitter) jeden Abend künstlich geschlossen. Vor Valhall ist der Hain Glasor (Goldhain), dessen Bäume goldene Blätter und Zweige haben, welche von dem Vorhofe Sigtur bis auf den Pallast Glitner reichen. Sobald die Helden bei dem Pallaste angekommen sind, gehen ihnen Hermode und Braga entgegen, und letzterer begrüßt sie mit dem Gruße Valhalla's: „Genieße Einheriarfrieden, und trinke mit den Göttern." Dann werden sie in die eigentliche Halle eingeführt, wo sie von Odin, dem Vater der Erschlagenen (Valfadur), als seine auserwählten Söhne empfangen, und mit dem Namen Einherien (Alleinkämpfer) *) beehrt werden. Jeden Morgen, wenn sie von dem Hahne mit goldnem Kamme aufgeweckt sind, und sich gerüstet haben, ziehen sie auf den Kampfplatz Odinstuun, wo einer den andern zu Boden streckt, aber keiner beschädigt oder getödtet bleibt. Denn so bald die Zeit des Mittagmahls herangekommen ist, stehen alle so frisch und munter wie zuvor auf, und reiten auf ihren Rossen zurück in die kriegerische Halle, wo sie dann an Odins Tafel beisammen sitzen, und weidlich schmausen. Sie essen von einem Eber, Namens Sährimner, den der Koch Andhrimner in dem Kessel Eldhrimner kocht,

*) Einen schöneren und treffenderen Sinn gibt die in einigen Handschriften vorkommende Leseart Einsherien (Kampfgenossen, Kommilitonen). Odin würde mit diesem Namen den neu angekommenen Helden zu erkennen geben, daß sie nun alle mit einander als Brüder und Freunde leben, und alle Rechte und Freuden Valhallas gemeinschaftlich genießen wollen.

und der jeden Abend wieder lebendig wird, um den folgenden Tag auf's neue geschlachtet, gekocht und aufgezehrt zu werden. Sie trinken mit den Göttern Aul (Bier oder Meth), ein herrliches Getränk, welches aus dem Euter der Ziege Hejdrun so reichlich fließt, daß davon alle Einherien jeden Tag trunken werden können. Diese Ziege steht vor Valhalla, und frießt von dem Baume Läradur Zweige und Knospen ab. Eben dasselbe thut auch ein Hirsch, Aejkthyrner, aus dessen Geweih es fortwährend in den Brunnen Hvergelmer tropft, so daß davon alle Höllenflüsse entstehen. — Bei der Mahlzeit sind alle männliche Gottheiten zugegen, und essen mit den Einherien. Odin sitzt oben an, bedarf aber keiner Speise, sondern gibt das, was ihm vorgesetzt wird, zwei Wölfen, die neben ihm stehen, Gere (Gierig) und Freke (Verzehrend) genannt. Dafür trinkt er aber, und zwar nur er allein, den köstlichsten Wein, den ihm die zwei Valkyren Rista und Mista als seine Mundschenkinnen darreichen. Auch Odins beide Raben, Hugin und Munin, die er jeden Morgen in alle Welt aussendet, kommen um Mittag nach Valhalla zurück, sitzen ihm während des Mahls auf den Schultern, und sagen ihm ins Ohr, was sie auf der Erde gehört und gesehen. So dauert dieß Heldenleben fort, bis zum Ende der Welt, wo auch Valhalla vergeht, und die alte Natur durch den Weltbrand zerstört wird, um wieder aus sich selbst verjüngt und schöner mit andern Göttern und andern Himmeln hervorzugehn. Dann werden die Helden Valhallas in einem dieser Himmel, Brymer genannt, in alle Ewigkeit wohnen, und sich auch da des edelsten Trankes erfreuen.

Vali oder Ali, auch Vale und Vile (Kraft, Stärke), nach der Skandinavischen Mythologie Odins und der Rinda Sohn, tapfer im Streite, und ein trefflicher Schütz. Nach der Voluspa war er nur eine Nacht alt, als er den Höder, Balders Mörder, tödtete. Vielleicht — bemerkt Suhm — ist Vali das Symbol des Tages, der die Nacht (den blinden Höder) vertreibt, nachdem diese den Glanz der Sonne (den Balder) vernichtet hat. Nach Mone's Deutung ist Vali die Reue, Buße und Strafe, die den Haß

oder die Sünde (Hoder) vernichtet, nachdem von dieser die Tugend (Balder) ermordet wurde. Nach dem Untergange der Welt und der meisten Asen bleibt Vali unbeschädigt, und bewohnt mit Vidar, Häner, Balder, und Thors Söhnen Modi und Magni die neue Götterwelt. In einem mehr historischen Sinne ist Vali der nemliche, den Saxo Bo nennt, und den Odin mit der Russischen Fürstentochter Rinda gezeugt hat.

Valkyren, Valkyriur (Todtenwählerinnen, von Val ein Haufen Erschlagener [daher Wahlstatt], und Kyria, küren, d. i. wählen) sind Nordische Schlachtgöttinnen in reizender Mädchengestalt, die, als Abgeordnete Odins, mit Schild und Lanze, mit Helm und Panzer, auf flüchtigen Rossen, den Augen der Sterblichen unsichtbar, das blutige Schlachtgewühl durchschweben, über den Sieg gebiethen, und den Helden den Tod wählen, d. i. die Seelen der Erschlagenen aufnehmen, und nach Valhalla geleiten. Dort aber sind sie zugleich liebliche Aufwärterinnen, die den seligen Einherien den Becher, mit Göttertrank gefüllt, kredenzen, und auch sonst Aufsicht über das Tischzeug und Trinkgeschirr führen. Nach einem altnordischen Gedichte sind ihrer dreizehn an der Zahl, mit folgenden Namen: Rist (Erschütterung, Zusammenschlagen), Mist (Verwirrung), Skeggöld (Zeit der Beile), Skögul (Flucht), Hildur (Tapferkeit), Thrudur (Standhaftigkeit), Hlök (Frohlocken), Herfiötör (Heeresfesseln), Göll (Geschrei), Geiraulul oder Geirahöd (den Spieß tränkend, oder: Lanzenerhebung), Rangrith (Wuth nach Beute) Rathgrith (Wuth des Gerichts, des Urtheilspruchs), Reginleif (bezwungenes Leben, Knechtschaft). Außer diesen dreizehn kommen noch in Nordischen Gesängen vor: Hiorthrimul, Svipul, Sangrith, Gunnur (Gudur), Göndul, Geirskögul, Rota, und die jüngste Norne Skuld (s. d. Art.). In der jüngern Edda werden Gudur, Rota und Skuld vorzugsweise als diejenigen angegeben, welche auf das Schlachtfeld reiten, die Fallenden zu erkiesen, und den Streit zu lenken. Nach Gräter (Nordische Blumen. S. 252 — 304) sind die Valkyren nichts anderes als Personifikationen der Heldentugenden und der auf

einander folgenden Momente einer entscheidenden Schlacht. Daher das tiefe Stillschweigen über ihren Ursprung. Sie sind weder Töchter des Himmels, noch Töchter der Hölle; weder von Göttern gezeugt, noch von sterblichen Müttern geboren; sondern die lebhafte Einbildungskraft begeisterter Dichter fand Gelegenheit die abstrakten Begriffe jener Heldentugenden und Schlachtmomente zu personifiziren, und weil sie alle durch Wörter weiblichen Geschlechtes ausgedrückt sind, sie zu weiblichen Gottheiten zu erheben, die dann bei einem so sinnlichen Volke, wie die Norder waren, sehr leicht und bald in den religiösen Glauben übergingen. Diese Ansicht Gräters empfiehlt sich noch besonders durch die Art, wie er sie erklärt: Das Zeichen zum Angriff und der Anfang der Schlacht geschah durch Zusammenschlagen der Schilde, Rist; auf ihn folgt Verwirrung, Mist; dann die Zeit der Beile, Skeggöld, die Schlacht beginnt, die Heere rücken zusammen und kämpfen. Das eine Heer wird geschwächt und flieht, Skögul; das andere Heer streitet mit Tapferkeit, Hildur; und Standhaftigkeit, Thrudur; siegt daher auch mit Frohlocken, Hlöck; wirft die Ueberwundenen in Fesseln, Herfiötör; triumphirt über sie mit Freudengeschrei, Göll; und erhebt die Lanzen zum Zeichen des Triumphs, Geirahöd; wüthet vor Begierde, Beute zu machen, Rangrith; über die Besiegten wird das grausame Urtheil gesprochen, Radgrith; sie kommen in Knechtschaft, Reginleif. Die Valkyren, die den Helden einen so ruhmvollen Tod bereiteten, die sie nach Valhalla in die Wohnung der Glückseligkeit führten, und ihnen dort den Göttertrank reichten, mußten den kriegerischen Nordern als die wohlwollendsten Göttinnen, als die angenehmsten Bothschafterinnen, als die lieblichsten Mädchen erscheinen. Allein eben diese reizenden Jungfrauen werden zu den furchtbarsten Göttinnen, wenn die Dichter ihre Todeswahl beschreiben. Indessen fließen doch beide Vorstellungen aus Einer Quelle; nur vergißt man in dem Augenblick, wo sie das blutige Amt verrichten, ihrer Reize, und das Würdige ihres heldenmässigen Anstandes geht in das Schauerliche über. Bestätigung des Gesagten enthält ein altnordischer Gesang, der den Valkyren selbst zugeschrieben wird, und über welchen Gräter in seinen Nordischen Blumen Folgendes liefert:

Im eilften Jahrhunderte bekriegte Sigtryg mit dem seidenen Bart seinen rechtmässigen Vater Brian, König von Irland. Sigurd Lödwisson, ein Jarl (Graf) der Orkadischen Inseln und der Seekönig Brother kamen ihm auf einer Flotte mit einem beträchtlichen Heere zu Hülfe. Es kam zu einer blutigen Schlacht. Jarl Sigurd und seine Krieger wurden in Stücke zerhauen, und Sigtryg war in Gefahr, eine gänzliche Niederlage zu erleiden. Auf einmal wandte sich das Glück. Sein Vater, König Brian, blieb im Gefechte, und Sigtryg triumphirte als König von Irland. Am Tage der Schlacht sah Darrader, ein geborner Kathnesser, viele Personen zu einem in der Nähe befindlichen Hügel reiten, an dem sie alle verschwanden. Aus Neugierde nahte er sich dem Hügel, und schaute durch eine Oeffnung hinein. Da sah er zwölf Mädchen an einem Weberstuhle beschäftigt. Sie webten ein Todesgewebe, und sangen dabei dieses Lied:

Aufziehen, aufziehen,
Zum Gericht der Helden
Die Pfeilenwolken
Des Weberbaums!
Es regnet Blut!
Schon wird auf Spieße
Das graue Gewebe
Der Krieger gespannt!
Die Schwestern füllen's
Mit blutigem Einschlag
Von Randvers *) Mord!

Das Gewebe wird gewebt
Mit Gedärmen der Menschen,
Angezogen die Fäden
Von Männerschädeln!
Spieße die Tritte,
In Blut getaucht!

*) Der einheimische Name des Seekönigs Brother.

Eisern die Rüstung!
Pfeile die Schiffchen!
Mit Schwertern schlagen wir fest
Dies Gewebe des Siegs!

Es kommen zu weben,
Mit gezogenen Schwertern,
Hildur, Hiorthrimul,
Sangridur, Svipul!
Der Schaft wird bersten,
Der Schild wird krachen,
Und rasseln an den Schild
Das spaltende Schwert!

Wir weben, wir weben
Das Gewebe der Schlacht!
Dies Schwert war einst
Des jungen Königs Schwert!
Laßt uns gehen,
Und laßt uns fliehen,
Und waten in die Schlacht,
Wo unsre Freunde
In Waffen schon glühn!

Wir weben, wir weben
Das Gewebe der Schlacht!
Hinaus! Hinaus!
Dem König gefolgt!
Schon sahen draußen
Gunnur und Gondul
(Sie folgten dem König)
Die blutenden Schilde! *)

Wir weben, wir weben
Das Gewebe der Schlacht

---

*) Um den König Brian war eine Schildburg geschlagen, vor welcher eine Bedeckung stand, die ganz niedergehauen wurde.

Im Schwertergeklirr
Der streitenden Männer!
Wir schonen, wir schonen
Der Krieger nicht!
Es haben die Valkyren
Des Todes Gewalt!

Ein Volk soll künftig
Dem Lande gebiethen,
Das jetzt in wüsten
Gebirgen irrt!
Dem mächtigen König
Verkünden wir Mord!
Schon hat vor den Pfeilen
Der Graf sich geneigt!

Und Irland erwartet
Ein großer Schmerz,
Den die Menschheit niemals
Vergessen wird!

Schon ist das Gewebe gewebt!
Blut bethauet das Schlachtfeld!
Die Länder durchfluthet
Der Krieger Mord!

Schauerlich, schauerlich ist's
Zu schauen umher,
Wie durch den Himmel
Blutwolken ziehn.

Roth wird die Luft
Von Menschenblut,
Eh' unser weissagendes
Lied verhallt!

Wir singen, wir singen
Dem jugendlichen König
Gesänge des Triumphs!
Heil den Singenden,

Und Heil dem Gesang!
Horcher am Hügel,
Vernimm dies Lied,
Und sing's daheim
Den Kriegern vor!

Wohlauf ihr Schwestern,
Die Schwerter geschwenkt!
Von hinnen, von hinnen,
Mit eilenden Rossen
Hinweg von hier!

So sangen sie, und jede riß an dem Todesgewebe, und behielt das blutige Stück. Darrader ging fort. Jene kamen heraus aus dem Hügel. Jede bestieg ihr Pferd. Sechs flogen nach Mitternacht, und sechs nach Mittag.

Die weiße Farbe der Valkyren wird immer als wesentlich bemerkt. Sie reiten in der Luft. Aus den Mähnen ihrer Rosse träufelt Thau und Regen, fährt Hagel in die Bäume, und kommt gutes Jahr den Menschen. Sie sind beständige Feindinnen der Riesenweiber, und verlieren nichts von ihrem Wesen, wenn sie sich auch mit Menschen vermählen. Zu den Valkyren können auch die Nordischen Amazonen oder Schildmädchen gezählt werden, wie Brynhildur (Brunhild), Aulruna, Svanvita, Gudrun, u. a. m., die wegen ihrer ungewöhnlichen Heldenthaten nach ihrem Tode zu Valkyren oder Schlachtgöttinnen erhoben wurden. Nornen und Valkyren — sagt Mone — sind verwandt, und darum Gegensätze. Beide sind himmlische Wesen; jene die Wassermädchen in der Tiefe, diese die Wolkenjungfrauen in der Luft; jene pflegen den Lebensvogel, den weißen Schwan, in der lichten Quelle, diese sättigen im Blutbach der Schlacht den schwarzen Raben, den Leichenfresser (s. Hräsvelgur). Allein die Valkyren sind Weberinnen wie die Nornen, Lichtwesen wie diese: Skuld ist Norne und Valkyrie zugleich. Die Valkyren sind endlich die Mütter der Wiedergeburt; daher Todesgöttinnen für dieses Leben, aber in der andern Welt schenken sie denen, die durch ihre Wahl gefallen, Bier oder Meth ein, sind also

die Nährweiber der Heldenseelen in jener Welt, ihre Mütter und Säugammen, die der Teutschen Heldensinn zu Wunschkindern umgebildet. Bedenke man — fährt Mone fort — wie auch in diesem Zug des Glaubens der Tod in der Schlacht bei den Teutschen so hoch gestellt wird, wie in ihm allein die Wiedergeburt gegründet ist, und überhaupt hier der große Satz erscheint, daß jeder Geburt ein Tod vorausgehen muß, und darum mit dem Tode die Unsterblichkeit gegeben sey. Wen die Valkyre zum Geliebten erwählt, der stirbt in der Schlacht; die Liebe ist daher jener gewaltsame Tod, der aller Geburt vorhergeht, und in dem alle Fortdauer liegt. Darum sind die Valkyren gute Wesen, sie reiten auf dem Nebel in der Luft, der fruchtbaren Regen bringt, und unsre sinnvolle Sprache hat in dem Worte Wolken ihr Andenken aufbehalten. — Schließlich wird noch bemerkt, daß die Valkyren auch unter der Benennung Disen vorkommen, ein Name, der auch den eigentlichen Nordischen Göttinnen oder Asinnen in ihrer Gesammtheit beigelegt wird. Vergl. Nornen.

Van, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Vanadis (Vanengöttin), ein Beiname der Skandinavischen Göttin Freya.

Vanaheim, eine von den neun Welten im Nordischen Glauben, zur Wohnung der Vanen bestimmt; oder, mehr historisch aufgefaßt, das Land der Vanen (s. d. Art.).

Vanen. In der Skandinavischen Mythologie sind die Vanen eine von den Asen verschiedene Völkerschaft, mit welcher diese einen langen Krieg führten, bis endlich zwischen beiden Friede geschlossen, und von den Vanen Niord mit seinen Kindern Freyr und Freya, von den Asen hingegen Häner und Mimer wechselseitig als Geißel ausgeliefert wurden. Zur Bekräftigung des Friedensschlusses spuckten auch beide Theile in ein Gefäß, aus welchem Stoffe dann die Asen den weisen Quaser (s. d. Art.) erschufen. Die Vanen, welche die

Edda sehr oft das Volk der Weisheit nennt, unterschieden sich in Sinn und Lebensart von den Asen. Die Ehe zwischen Geschwistern, die den Asen ein Gräuel schien, war bei ihnen erlaubt, und die Zauberei Seid (s. d. Art.), die erst durch die Vanentochter Freya zu den Asen kam, war bei ihnen allgemein im Gebrauche. Mone, der die Vanen so wie die Asen keineswegs für geschichtliche Völker, sondern für Grundideen der Nordischen Religion hält, erklärt die Vanen für das Symbol der Gedanken und des reinen Geistes, der allem Materiellen feind ist. Man mag aber den Skandinavischen Glauben historisch oder symbolisch auffassen, so können die Vanen stets als das ältere Göttergeschlecht im Gegensatze des neuern, in dem Wesen Odin koncentrirten Asengeschlechtes angenommen werden. Vergl. Asen.

Vänersee. S. Mälar-See.

Var, die Nordische Göttin der Wahrheit, der Treue, der Gelübde, und vorzüglich der Schwüre und Versprechungen zwischen Ehegatten. Sie ist eine strenge Rächerin jedes Treubruchs, besonders aber der Untreue in der Liebe. Nach der jüngern Edda ist sie und die Asin Vör (s. d. Art.) eine und dieselbe Göttin.

Vasuthr (ungestümmes Wetter), eigentlich eine physikalische Personifikation, die in die Skandinavische Mythologie gehört, und an die sich noch andere zur mythischen Bezeichnung verschiedener Witterungsmomente anschließen. Vasuthr zeugte nemlich den Vindloni oder Vindsvaler (Eiswind), der mit Grimmer (Grimmkälte) und Svalbriostatur (Kälte athmend) in Verwandschaft steht. Svasuthr (Sanftwehen) zeugte den Sommer.

Vaund, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Höllenflüssen (s. d. Art.).

Ve, nach der Skandinavischen Mythologie der Bruder des Odin und des Vile, mit welchen er an der Erschaffung der Welt und des ersten Menschenpaares Theil nahm. S. Odin. Alfadur.

Vedurfölner (Wetter-Verberger) heißt in der Skandinavischen Mythologie der Habicht, der sich zwischen den Augen des auf der Esche Ygdrasil sitzenden Adlers befindet. S. Ygdrasil.

Vegsvinn, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Veleda (spr. Weleda), eine vorzügliche Wahrsagerin der Teutschen, die fast wie eine Göttin verehrt, und deren Aussprüche für untrüglich gehalten wurden. Der Sage nach war sie eine edle Jungfrau aus der Nation der Brukterer am Ufer der Lippe, und lebte im ersten Jahrhunderte unsrer Zeitrechnung. Um die Ehrfurcht des Volkes zu steigern, ließ sie sich vor keinem Menschen sehen, sondern gab nur von einem hohen Thurme durch einen ihrer nächsten Anverwandten den Rathfragenden Antwort. Vielleicht geschah dieß auch aus bloßer Vorsicht. Ihr Ansehen stieg durch die Prophezeihung, die sie zu Gunsten der gegen die Römer unter Civilis empörten Teutschen machte, und die auch pünktlich in Erfüllung ging. Zuletzt wurde sie aber unter Vespasian als Gefangene nach Rom gebracht, und im Triumphe aufgeführt. Uebrigens herrscht über diese Prophetin ein so tiefes Dunkel, daß man von ihren Verhältnissen nichts mit Gewißheit angeben kann. Vielleicht ist sie mehr als ein bestehender Charakter, denn als eine eigene Person zu betrachten. In dieser Beziehung hat man auch das in Thüringen bekannte geisterartige Wesen Holla oder Frau Holle mit ihr in Verbindung bringen wollen.

Venus. Nach einer alten Thüringischen Sage haus'te in dem Horselberge, nicht fern von Eisenach, Frau Venus, eine reizende und mächtige Fee, gleichsam die Königin der weiblichen Elementargeister, die Gebietherin aller zärtlichen Nixen, Ondinen, Sylphiden und Gnomiden, welche unter dem menschlichen Geschlechte sich Liebhaber suchten und fanden. In ihrem Zaubergebiethe, nach ihr der Venusberg genannt, hielt sie offenen Hof, wohin sie alle Freuden eines lustigen Wohllebens bannte, und wo jedem sinnlichen Drange der höchste Genuß winkte. Viele wallten zu diesem Freudenhofe, und

unter diesen zeichnete sich besonders der edle Tannhäuser aus, von dem noch jetzt in einigen Gegenden des Thüringerwaldes manches Volkslied bekannt seyn soll. Tannhäuser — so geht die Sage — war in den Venusberg zu den schönen Mädchen gerathen, und verlebte dort ein Jahr der üppigsten Freude. Von seinem erwachenden Gewissen getrieben, verließ er endlich den Ort, und machte sich auf gegen Rom, um vom Papst Urban Nachlaß seiner Sünden zu erlangen. Als er aber gebeichtet hatte, daß er auch ein ganzes Jahr im Venusberge zugebracht, da sprach der Papst: „Wann dieser dürre Stecken, den ich hier in der Hand halte, grünen wird, sollen dir deine Sünden verziehen seyn, und nicht anders." Tannhäuser sagte darauf: „Und hätt' ich nur ein Jahr leben sollen, so wollte ich solche Reue und Buße gethan haben, daß sich Gott erbarmt hätte." Aus Verzweiflung ob seiner Verdammung begab er sich von neuem, und zwar auf immer in den teuflischen Berg. Aber in Rom fing nach drei Tagen des Papstes Stecken zu grünen an, und er sandte Bothen in alle Welt, um Tannhäusern aufzusuchen. Aber der saß schon im Berge, und lebte wieder in sündhafter Lust. Dort muß er sitzen bis zum jüngsten Tag, wo ihn vielleicht Gott anderswo hin weisen wird. — „Und kein Priester — so schließt die Sage — soll einem sündigen Menschen Mißtrost geben, sondern verzeihen, wenn er sich anbiethet zu Buß und Reue." Seit dieser Zeit sitzt der treue Ekhart (s. d. Art.) an dem Berge, und warnt die Menschen, nicht hineinzugehen. Er ist derselbe der auch dem wüthenden Heere (s. d. Art.) voranzieht, und dem Wanderer rathet, aus dem Wege zu gehen.

Verdande (Während, Gegenwärtig), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei großen Schicksalsgöttinnen oder Nornen. Die zwei andern heißen Urd (Vergangen) und Skuld (künftig).

Vestri (West), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, die den Himmel an seinen vier Ecken unterstützen, und durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind hervorbrin-

gen. Die drei übrigen Zwerge sind: Austri (Ost), Südri (Süd), Nordri (Nord).

Vid, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Vidar, nach der Skandinavischen Mythologie der Gott der Verschwiegenheit, Odins Sohn von der Riesin Gridur. Er ist nach Thor der stärkste unter den Asen, und leistet den Göttern Hülfe in allen Gefahren. Er trägt einen merkwürdigen, ungemein dicken Schuh, der aus den Lederstücken gemacht ist, die von den Schuhen der Menschen vor den Zehen und hinter den Fersen abgeschnitten werden. Darum soll jeder, der es mit den Asen gut meint, nicht versäumen, jene Lappen abzuschneiden und wegzuwerfen. Beim Untergange der Welt kämpft Vidar mit dem Feuriswolfe, setzt ihm seinen, mit dem dicken Schuh bekleideten Fuß in den Untertheil des Rachens, und reißt ihm mit der Hand die obere Kinnlade so weit auf, daß der Wolf davon umkommen muß. Vidar bleibt von Surturs Flammen unbeschädigt, und lebt dann mit Vali, Balder, Hoder, Häner und den beiden Söhnen Thors, Modi und Magni, in der neuen Götterwelt, wo sie sich auf dem Platze, wo ehedem Valhalla stand, eine neue Wohnung bauen. — Vidars, Schuh — sagt Mone — ist unverkennbar ein Zeichen des Heiles, weil er dem Verderben Maaß und Ziel setzt (den Fenris tödtet), also das Maaß selber ist; daher ja nach Schuhen gemessen wird. Daß die Nordländer mit ihren Schuhen begraben wurden (s. Todtengebräuche), hängt ohne Zweifel mit der Sage von Vidar zusammen: nimmt man dazu, daß die Handbedeckung Handschuh, die Scheide des Schwertes auch Schuh heißt, so liegt wohl in Schuh die allgemeine Bedeutung von Schutz, wodurch er denn auch ein Zeichen des Heiles seyn konnte. Selbst der Drudenfuß (Truthenfuß) oder das heilige Fünfeck, dieses magische Schutzmittel, ist nichts anders als der Handschuh mit fünf Fingern, oder der Fuß mit seinen Zehen. Auch Thors Eisenhandschuhe, und die Sage, wie er in einem Handschuh übernachtet, so wie Loke's Zauberschuhe verdienen in dieser Rücksicht beachtet zu werden.

Vidblainn, im Skandinavischen Glauben der dritte Himmel, wo die Lichtelfen wohnen. S. Himmel.

Vidolf, ein Name, der nach dem Liede Hyndla's (s. d. A.) die Stamm-Mutter aller Nordischen Wahrsagerinnen oder Hexen bezeichnet.

Vidr, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Vidrer oder Vidur, ein Beiname des Skandinavischen Urgottes Alfadur.

Vielona, der Seelenherr der eigentlichen Polen. Ihm ward geopfert, wenn nach der Volksreligion die Todten gespeis't wurden, wobei man kleine geröstete, und etwas angebrochene Kuchen auf die vier Ecken des Grabes legte.

Vigridr, nach der Skandinavischen Mythologie die Ebene, auf welcher beim Weltuntergange die entscheidende Schlacht zwischen den Asen und Surturs Schaaren vorfallen wird. Sie ist nach jeder Seite hundert Meilen lang.

Vile, nach der Skandinavischen Mythologie der Bruder des Odin und Ve. Alle drei erschufen gemeinschaftlich das erste Menschenpaar. S. Odin. Alfadur.

Vile. S. Vali.

Vilmeid, nach dem Liede Hyndlas (s. d. Art.) der Stammvater aller Nordischen Wahrsager oder Weisen.

Vimr, ein außerordentlich großer Fluß, den der Skandinavische Gott Thor durchwaten mußte, als er zum Riesen Geirrod reis'te. S. Thor.

Vin und Vina, zwei Skandinavische Höllenflüsse (s. d. A.)

Vindalf, nach der Skandinavischen Mythologie ein Zwerg, der über die vier Zwerge Austri, Vestri, Südri und Nordri die Aufsicht führt, und ihnen befiehlt, wann sie durch ihr wechselseitiges Blasen Wind machen sollen. Darum reitet er auch beständig am Himmelskreise herum.

Vindheim, eine von den neun Welten im Nordischen Glauben, zur Wohnung der Seelen bestimmt.

Vingolf (freundlicher Pallast), nach der Skandinavischen Mythologie der glänzende Pallast der Freundschaft, und der gewöhnliche Aufenthaltsort der Göttinnen.

Vith, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Vodha, ein Wendischer Gott zu Rhetra verehrt, der vielleicht mit dem Teutschen Wodan (Odin) einerlei ist. Sein aufgefundenes Metallbild von sechs Zoll Höhe ist sehr ungestaltet, mit mehreren Gesichtern vor- und rückwärts, von welchen verschiedene Linien herablaufen, die man bald für Schlangen, bald für Verlängerungen des Bartes gehalten hat. Nach Andern ist dieser Gott rein Slavisch, und sein Name wird von Woda Führer, abgeleitet; woraus man dann auch das Wort Wegwoda, Kriegsführer, Herzog, erklären will.

Volen oder Völven hießen im Alterthume die Nordischen riesenartigen Zauber- und Wahrsageweiber (Spaadisen), die man jetzt Trollquinnor und Spaquinnor nennt, und die dasselbe sind, was im südlicheren Teutschland die Hexen (s. d. Art.); wenigstens kann man die Volen mit allem Fug als die Vorläuferinnen der Hexen annehmen. Ihr Gegensatz sind gewissermassen die Nornen und die Valkyren; denn die Zauberei der Volen beruhte mehr auf der Unterwelt, die Weissagung der andern aber richtete sich mehr zum Ueberirdischen. Die Volen trieben die Zauberei Seid wie die Asen, und noch andere Arten der Zauberkunst; und

die Beschwörung geschah vorzüglich durch Berührung eines Götzenbildes (Gaud). In dem Namen Vole, sagt Mone, liegt der Begriff des Falschen, Wilden, Ränkesüchtigen, und das altteutsche Wort Valent, welches Riese und Teufel bedeutet, so wie der Name Veleda (s. d. Art.) beweisen das ehemalige Daseyn der Volen auch im Teutschland. Die wichtigste von den Nordischen Volen ist wohl jene, von welcher ein Haupttheil der ältern Edda, die große Volu-spa, d. i. die Weissagung der Vole, ihren Namen hat, und worin die Grundzüge der ganzen Nordischen Religion von der Schöpfung der Welt bis zu ihrem Untergange enthalten sind. Sie ist ebendieselbe, zu welcher Odin nach Hela's Wohnung reitet, um sie über das Schicksal seines Sohnes Balder (s. d. Art.) zu befragen. Mone erklärt diese Vole für den Grundstoff und die Materie der planetarischen Welt, aufgefaßt als Entwickelung, Fortbildung, Mutter des Weltlebens, vorzüglich des organischen; so wie hingegen den Drachen, die Schlange Nidhöggur (s. d. Art.), für die Unterbrechung, Auflösung, und den Tod alles Lebendigen. Eine zweite berühmte Vole war Hyndla (s. d. Art.).

Volsung. S. Nibelungenlied.

Von heißt in der Skandinavischen Mythologie der Schaum, der gleich einem Flusse aus dem aufgespreizten Rachen des gefesselten Wolfes Fenris rinnt.

Vör oder Vor, nach der Skandinavischen Mythologie eine äußerst weise und alles erforschende Göttin, die in die innersten Falten des menschlichen Herzens dringt, so daß ihr nichts verborgen bleiben kann. Man könnte sie die Göttin der Untersuchung und Herzenserforschung nennen. Nach der jüngern Edda ist sie einerlei mit der Göttin Var (s. d. Art.).

Vötter, gewisse geistartige Wesen oder Genien im Skandinavischen Volksglauben, von denen es zweierlei Arten gab; gute, welche Bjargvötter, und böse, welche Meinvötter hießen.

Von ihnen stammen die Böttelys (Schutzsteine gegen die Macht der Meinvötter), die eben das sind, was die Belemniten (s. d. A.), und auf Teutsch Alpschoße und Alpensteine heißen; woraus man auf eine Verwandschaft zwischen Alper (Alp), Alfer (Elfen), und Vötter schließen könnte.

Vulcanus. Wenn Tacitus sagt, daß die Teutschen den Vulkanus verehrten, so spricht er nach Römischer Ansicht, und gibt einem urteutschen Gotte einen Römischen Namen, unter welchem wohl am wahrscheinlichsten der Donnergott Thor, oder das Feuer selbst als vergöttertes Element zu verstehen ist.

W.

Wahrsagen, Wahrsager. Wahrsagen heißt, aus zufälligen Ereignissen künftige Dinge vorhersagen. Die den Menschen so natürliche, mit dem Triebe nach Glückseligkeit verbundene Neigung oder vielmehr Begierde, die Zukunft zu erforschen, hat zu allen Zeiten und bei allen Völkern Wahrsager und Wahrsagerkünste hervorgebracht. Selbst die heil. Schrift, die älteste Urkundensammlung, spricht davon, und erzählt, daß Saul, der erste König der Juden, die Wahrsager und Zeichendeuter aus dem Lande vertrieb; obgleich er später selbst vor der Schlacht, die ihm Thron und Leben kostete, die bekannte Wahrsagerin oder Hexe von Endor um sein Schicksal befragte. Die Aegyptier und Griechen hatten ihre Orakel, und bei den Römern war die Wahrsagerkunst in ein System gebracht, das einen Theil ihrer Religion ausmachte, und von den Häuptern des Staates, oder den verschiedenen politischen Partheyen zu ihren jedesmaligen Absichten schlau benützt wurde. — Die alten Teutschen bedienten sich, um die Zukunft zu erforschen, vorzüglich des Looses (s. d. Art.); beobachteten aber auch den Flug und die Stimmen der Vögel, und hatten geheiligte weiße Pferde, die für Vertraute der

Götter gehalten wurden, und aus deren Wiehern und Schnauben man den glücklichen oder unglücklichen Ausgang eines Unternehmens zu errathen suchte. Vorzüglich schrieben die Teutschen ihren Priesterinnen eine besondere Seherkraft zu, und befolgten ihre Rathschläge wie Aussprüche der Götter. Bekannt sind in dieser Hinsicht Velleda (s. d. Art.) und die Allrunen (s. d. Art.). Die Weiber der Cimbern, wenn sie mit in den Krieg zogen, hatten heilige Wahrsagerinnen bei sich, mit grauen Haaren, weißen Röcken, feinem leinenen zugehefteten Oberkleide, ehernem Gürtel und barfüssig. Diese gingen den Gefangenen im Lager mit bloßem Schwerte entgegen, krönten und führten sie zu einem großen ehernen Kessel. Daneben war ein Gestell, worauf die Wahrsagerin stieg, und jedem Gefangenen, der über den Kessel hinaufgehoben wurde, in die Kehle schnitt. Je nach dem das Blut in den Kessel floß, wurde Gutes oder Böses vorhergesagt. Die andern Wahrsagerinnen zerschnitten die Geopferten, besahen die Eingeweide, und verkündeten dann Sieg oder Niederlage. Um den Ausgang einer bevorstehenden Schlacht zu erfahren, ließen die Teutschen auch oft einen von den Ihrigen mit einem Gefangenen kämpfen, und glaubten, der Sieg würde auf Seite jener Parthei seyn, deren Kämpfer aus dem Zweikampfe siegreich hervorgegangen. Andere Gegenstände und Zufälligkeiten, woraus man bei den Teutschen die Zukunft vorhersagte, waren das Schreien und Begegnen gewisser Thiere, das Schlängeln der Flamme und des Rauches, die Wirbel der Flüsse, der Lauf und das Geräusch der Wellen u. s. w. Die Wahrsagerkunst der Nordischen Priesterinnen hieß Seid (s. d. Art.), ging nach Snorro's Bericht eigentlich von den Vanen aus, und wurde erst durch die Göttin Freya zu den Asen gebracht. Da die Weissagung überhaupt gut oder bös seyn konnte, so war sie im Nordlande theils im Besitze der Götter, theils bei den Riesen. Solche Riesenweiber hießen im Alterthume Volen, Völven oder Gygiur, d. i. Riesenweiber; jetzt Trollquinnor oder Spaquinnor, Zauber- und Wahrsageweiber; im südlicheren Teutschland Hexen. Ihr Gegensatz sind gewissermassen die Nornen und Valkyren. Denn die Zauberei der Volen ist mehr schwarze Kunst, und beruht auf den Mächten der Unterwelt; die Weissa-

gung der Nornen und Walkyren aber richtet sich mehr zu dem Göttlichen oder Ueberirdischen. — Die Slaven hatten die meisten Arten der Wahrsagerei mit den Teutschen gemein; auch sie weissagten aus dem Opferblute, aus dem Fluge der Vögel, den Flammen, Wellen u. s. w. Die Art des Looses weiset auch hier wie im Teutschen Glauben auf Scythische Rhabdomantie (Weissagung durch Stäbe) zurück. Zur bestimmten Zeit schnitt der Wahrsager ausgewählte Weiden- und Haselstecken unter ernsten Gebethsformeln ab, und wickelte sie in reiche Stoffe; man warf sie dann auf die Erde, und weissagte wahrscheinlich aus der Lage, wie sie gefallen waren. Die Russen hatten zweifarbige Ringe, und eben solche Holztäfelchen, Krutschki genannt, die man in die Luft warf, und auch aus ihrer Lage, je nachdem die weiße oder schwarze Seite oben erschien, die Zukunft auf Glück oder Unglück deutete. Daß die Slaven auch Pferdeorakel hatten, sieht man an dem heiligen Rosse des Svantewit (s. d. Art.).

Währwolf, ein in einen Wolf verwandelter Mensch; ein Geschöpf des Aberglaubens jener Zeiten, wo man glaubte, daß Hexen und Zauberer die Menschen in verschiedene Thiere und Mißgestalten verwandeln könnten. Die erste Hälfte des zusammengesetzten Wortes stammt nach Adelung von dem altteutschen War, der Mann, ab; was hier zugleich auf das Lateinische Vir erinnern mag.

Waidalottes, auch Burskaiti genannt, waren bei den Preußen Priester einer niedern Ordnung. Sie hatten ihren ersten Namen von Waidin, Wissenschaft, oder von Waydis, Weissagung; den zweiten von dem Gotte Wurskait, dessen Diener sie waren. Unter den Waidelotten waren Blinde und Lahme, Männer und Weiber; diese mußten aber ehelos bleiben, in und um Romowe wohnen, und ihr Geschäft bestand hauptsächlich im Wahrsagen. Die Männer verrichteten den Gottesdienst unter Leitung des Criwe Criweito, unterhielten das ewige Feuer mit Eichenholz, und übten die Weissagung. Sie ließen sich bei Begräbnissen großer Herren mit verbrennen, und hatten Offenbarungen von den Todten, auf die sie auch Loblieder machten. Jede Gemeinde hatte ihren Waide-

letten wie einen Pfarrer. Er mußte die Opfer im öffentlichen und Privat-Gottesdienste verrichten, für die Gemeinde bethen, und sie mit den Göttern versöhnen, auch das Volk berufen, wenn er eine Offenbarung, oder Feste und Jahreszeit zu verkünden hatte. Er war verantwortlich, und wurde hart gestraft, wenn er seine Pflicht nicht erfüllte. Auch die Priesterinnen konnten ihre Gemeinde versammeln, sie beriefen aber meistens nur die Weiber.

Waizganthos, ein Fruchtgott in Litthauen, dessen Fest zu Ausgang Oktobers oder um Allerseelen von den Jungfrauen auf folgende Art begangen wurde. Das größte Mädchen füllte ihre Schürze mit Kuchen, Sikies genannt, und stand mit einem Fusse auf einem Stuhle; in der Linken hatte sie ein langes Stück Linden- oder Rüschenbast, welches sie hoch empor hob, und in der Rechten einen Krug Bier. In dieser Stellung bethete sie: „Waizganthos, gib uns so hohen Hanf, wie ich bin, und laß uns nicht nackend einhergehn.“ Darauf trank sie das Bier, füllte den Krug abermals, goß ihn vor dem Gotte auf die Erde aus, und warf ihre Kuchen für ihn und seine Geister zum Schmause hin. Stand das Mädchen fest auf dem Fusse, so war es ein gutes Zeichen; Wanken und Abwechseln mit dem andern Fusse versprach keinen guten Hanf.

Wälder. S. Haine.

Waldjungfrauen. S. Joidien.

Walgina, ein Schutzgott der Hausthiere bei den Schlesiern und Polen.

Walpurgisnacht, die Nacht vor dem ersten Mai, welcher Tag in katholischen Ländern der heil. Walpurga gewidmet ist. Der Aberglaube unsrer Vorfahren ließ vorzüglich in dieser Nacht die Hexen thätig seyn, Unheil anzurichten, und sich an gewissen Orten versammeln, um die Befehle ihres Oberhauptes, des Teufels, zu empfangen. Man suchte dieses so viel als möglich zu verhindern; da-

her kam in verschiedenen Gegenden die Gewohnheit auf, in der Walpurgisnacht mit brennenden Strohwischen, die auf lange Stangen gesteckt wurden, herumzulaufen, oder auf den benachbarten Bergen, wo man Hexen-Zusammenkünfte vermuthete, wiederhohlt zu schießen, wahrscheinlich um die Hexen zu verscheuchen. Wenn man bedenkt, daß der 1. Mai für die Landleute eine äußerst wichtige Epoche ist, weil mit ihm das ökonomische Jahr seinen Anfang nimmt, viele Pachtkontrakte mit diesem Termin in Wirksamkeit treten, und die Feldarbeiten vorzüglich von dieser Zeit an betrieben werden: so ist es leicht einzusehen, wie der gemeine Mann, der ehedem jeden Unfall, besonders in der Landwirthschaft, für eine Tücke des Teufels und seiner Gehülfinnen, der Hexen, ansah, auf diese abergläubische Meinung von der Walpurgisnacht verfallen konnte.

Walther von Aquitanien. S. Heldenbuch.

Wanda, Kroks Tochter und Herzogin der Polen; eine reizende und heldenmüthige Jungfrau. Rythogor (Rüdiger), ein Teutscher Fürst, begehrte sie zur Ehe, die sie ihm abschlug. Als er sie hierauf mit Waffen erkämpfen wollte, ihn aber sein Heer verließ, stürzte er sich selber in sein Schwert. Wanda brachte auf diese Nachricht den Göttern Dankopfer, und sprang dann selbst zu Krakau in die Weichsel, um sich den Wassergöttern, die ihre Jungfräulichkeit gerettet, zu opfern. Darauf war lange Zeit kein Herzog in Polen.

Wäner- und Wettersee. S. Mälarsee.

Warpulis, ein Polnischer Gott im Gefolge Peruns; sein Geschäft ist, vor und nach dem Donner das Brausen des Sturmwindes hervorzubringen.

Wasser. S. Wahrsagen. Ordalien.

Wasserprobe. S. Ordalien.

Wassily, Bußlay's Sohn, war nach der Russischen Heldensage schon als Knabe von sieben Jahren so stark, daß er jedem Hände und Füsse ausreißen konnte. Auf allen Strassen in Nowgorod trieb er sich herum, und übte an den Vorübergehenden seine Neckereien aus. Als ihn deßhalb der Stadtrath züchtigen wollte, beschloß er, tüchtige Gesellen zu werben, und dann Gewalt mit Gewalt zu vertreiben. Deßhalb stellte er vor seine Wohnung mächtige Fässer Weines, woran große Kellen, jede von zwei Eimern, hingen. Ein Diener lud die Vorübergehenden zum Trinken ein, doch nur unter der Bedingung, daß man zum Wahrzeichen der Kraft die volle Kelle auf einmal leere. Niemand nahm die Einladung an, bis endlich Abends ein Fremder, Namens Kostja der Forderung entsprach, und eine volle Kelle in Einem Zuge austrank. Sogleich begrüßte ihn Wassily als seinen Waffenbruder. Am andern Tage kam ein Brüderpaar, Luka und Moses, von welchen jeder zweimal die Kelle auf einen Zug ausleerte. Auch diese wurden als wackere Kampfgesellen geworben. Am dritten Tage endlich kam ein gewaltiger, trotziger Mann, warf die Kelle weit weg, hob ein ganzes Faß, trank es in einem Zuge aus, warf es über alle Dächer, und wollte dann wieder seines Weges ziehn. Schnell eilte ihm Wassily nach, und bath um Waffenbrüderschaft; aber der Trotzkopf antwortete, Wassily sey ihm noch ein zu junger Bursche; er selbst hieße Scoleschan, und stünde in Wladimirs Diensten. Endlich gab der Starke Wassily's Bitten nach, und wurde unter der Bedingung sein Kampfgeselle, daß einst auch Wassily dem Fürsten Wladimir diene. Wassily hatte auf diese Art neun und zwanzig Kampfgenossen geworben (er selbst der dreißigste), mit welchen er die Schaaren des Stadtrathes aus einander trieb, und die ganze Stadt zwang, ihm zu Willen zu seyn, und ihn fürstlich zu ehren. So lebte er dann mit Saoleschan hochgeehrt in Nowgorod, bis beide nach Kiew zu Wladimirs Hofe zogen.

Wawel. S. Krakau.

Wechselbalg nannte man im Teutschen Aberglauben ein von

dem Teufel mit einer Hexe erzeugtes, und einer Sechswöchnerin untergeschobenes, also ausgewechseltes Kind. Der gemeine Haufe hielt gewöhnlich die mit der Englischen Krankheit behafteten Kinder für solche Wechselbälge. Auch jene Kinder, die mit Kröpfen auf die Welt kamen, und die man Kielkröpfe nannte, wurden für Wechselbälge gehalten, denn man wähnte, daß sie entweder eine Hexe oder der Nix (s. d. Art.), dessen Kinder lauter Kielkröpfe wären, ausgetauscht hätte.

Weda. S. Freda.

Weidemonat (Unkrautmonat), der Monat August bei den alten Teutschen, der sonst auch Aerntemonat hieß. S. Monate.

Weionen, gewisse Priester bei den Preußen, die aus dem Winde weissagten, dem sie auch, wie man wähnte, eine beliebige Richtung geben konnten.

Weiße Frau. Fast in ganz Teutschland, Böhmen und Mähren kennt man die Sage von der weißen Frau, einem weiblichen Geiste in weißer Frauengestalt, mit einem Bunde Schlüssel an der Seite, und einem Wachslichte in der Hand. Das Erscheinen dieses Gespenstes soll in mehreren Teutschen Residenzen, vorzüglich aber in den Schlössern des ehemals blühenden Böhmischen Grafengeschlechtes von Rosenberg den nahen Tod eines vornehmen Kranken bedeutet haben. Die weiße Frau war nach der Angabe älterer Schriftsteller, die Tochter Ulrich's II. von Rosenberg und Katharinens von Wartemberg, wurde um das Jahr 1420 geboren, und hieß Perchta. Im Jahre 1449 am Sonntage vor Martini vermählte sie sich mit Johann von Lichtenstein, und erlebte in ihrem Ehestande vielen Jammer, an dem ihr Gemahl Schuld war. Nach seinem Tode begab sie sich zu ihrem Bruder, Heinrich VI. von Rosenberg, nach Neuhaus, und erzog später die hinterbliebenen Kinder Meinhards von Neuhaus. Sie lebte weise und fromm, ward alt und lebenssatt, und ererbte kurz vor ihrem Tode noch die Rosenbergischen Güter.

Nach der Tradition hat sie einen Theil des Schlosses zu Neuhaus neu aufgebaut, bei diesem Baue aber die Unterthanen mit Frohndiensten sehr gedrückt; daher muß sie zur Strafe noch nach ihrem Tode unter den Lebenden wandeln *). Ihr Erscheinen bedeutet gerade nicht immer Todesfälle, sondern manchmal auch freudige Ereignisse, ja selbst wichtige politische Veränderungen; nur daß sie dann nicht wie gewöhnlich einen schwarzen Handschuh an hat. Oft kommt sie auch Nachts in fürstliche Kinderstuben, um, wenn die Ammen oder Wärterinnen in Schlaf gefallen, die Kinder zu wiegen und herumzutragen. Sie erscheint an allen Höfen, die auf irgend eine Art mit dem Rosenbergischen Geschlechte verwandt sind, und läßt sich daher bald in Berlin, bald in London, Stockholm, Kopenhagen und andern Residenzen, vorzüglich aber auf ihren Familienschlössern zu Neuhaus und Krumau in Böhmen, und zu Teltsch in Mähren sehen. Uebrigens thut sie niemanden was zu Leide, neigt ihr Haupt vor den sie Begegnenden, und geht, ohne ein Wort zu sprechen, vorüber. — Veranlassung zu dieser so weit verbreiteten Sage gab vielleicht in ältern Zeiten die Gewohnheit, daß fürstliche und andere vornehme Wittwen zur Trauer weiße Kleider trugen. War daher irgend ein Herrscher, Fürst oder Graf gefährlich krank, so konnte man leicht sagen: „Bald wird wohl wieder eine weiße Frau (d. i. fürstliche Wittwe) zu sehen seyn." In Folge der Zeiten spann sich der Aberglaube aus solcher Rede das Mährchen von der weißen Frau. Als gräfliche Wittwe war freilich auch Perchta eine weiße Frau.

---

*) Als einigen Ersatz für diese Bedrückungen stiftete Perchta zu einer Ergötzlichkeit für die Unterthanen von Neuhaus, Krumau und Teltsch auf immerwährende Zeiten eine jährliche Mahlzeit unter dem Namen des süßen Koches oder Breyes. An dieser, in der Folge auf den grünen Donnerstag verlegten Mahlzeit haben manchmal über fünf tausend Arme Theil genommen, deren jedem ein Brod, eine Semmel, ein Stück Fisch, eine Maaß Bier und einige Gerichte von Gemüse abgereicht wurden.

Weles oder Wolos, ein Slavischer Gott, in dessen Schutz die größern Hausthiere standen. Er wurde vorzüglich in Rußland als Beherrscher der Thiere verehrt, und hatte den ersten Rang nach Perun. Weles soll nach Stransky auch bei den Böhmen und Mährern eine bösartige weibliche Gottheit in der Bedeutung der Griechischen Ate (der Göttin der Unbesonnenheit und des daraus entspringenden Verderbens) gewesen seyn.

Wellenmädchen. So heißen die Töchter des Skandinavischen Meergottes Aeger und seiner Gemahlin Ran (Raub), neun Schwestern, die immer mit einander gehen, und bleiche Hütte und weiße Schleier haben. Ihre Namen sind: Himingläffa, Dufa, Blödughadda, Heffring, Udur, Raun, Bylgia, Dröbna und Kolga. Freundlich biethen sie den guten Menschen, die in ihr Element gerathen, die Hand, und leiten sie entweder glücklich an das Ufer, oder legen die Unrettbaren in den sanften Schoos ihrer Mutter Ran. Offenbar ist hier eine Personifikation physischer Begriffe; Aeger ist das Meer selbst, und seine Töchter sind die alles verschlingenden Stürme und Wogen. Selbst die angeführten Namen der Wellenmädchen scheinen blos die verschiedenen Momente eines Meersturmes auszudrücken; so ist Bylgia der Sturm selbst, Dröbna das brausende und rauchende Wasser, Kolga die Meeresfluth, Heffring die sich erhebende — Himingläffa die himmelan drohende Woge.

Welten. Nach Nordischem Glauben gibt es neun Welten, als: Muspelheim, Alfheim, Godheim, Vanaheim, Vindheim, Mannheim, Jötunheim, Myrkheim und Niflheim, die von den Muspelsöhnen, Lichtalfen, Asen, Vanen, Seelen, Menschen, Riesen, Zwergen und Todten bewohnt werden. Mone erklärt diese Welten für Weltkreise, die das Planetensystem bedeuten.

Weltentstehung. S. Alfadur.

Wesna (Frühling) und Morana (Tod) erscheinen in alt-

böhmischen Liedern als zwei Göttinnen, in deren Schutz sich das irdische Leben des Menschen befindet. Die letztere singt und schläfert den Menschen zum Tode ein, der in Beziehung auf den Schlaf die schwarze Nacht (noc černá) genannt wird. Diese weiblichen Wesen — bemerkt Mone — stehen wie Mutter und Amme am Ein- und Ausgang des Lebens, und verrathen einen tiefsinnigen Naturglauben, der aber leider aus Mangel an Quellen nicht mehr zu erforschen ist.

Wichtel werden in einigen Gegenden Teutschlands die Berggeister, Kobolde und auch der Alp genannt.

Wila, eine Gottheit der Unterwelt bei den alten Böhmen und Mährern, die eben das, was die Hekate der Römer, gewesen seyn soll.

Wilde Berta. In Schwaben, Franken und Thüringen pflegt man unruhige und eigensinnige Kinder mit der wilden Berta zu schrecken. Andere nennen sie Bildabertha, Hildabertha, auch wohl die eiserne Berta. Dieses weibliche Gespenst erscheint dem Volksglauben gemäß als eine wilde Frau mit zottigen Haaren, und verunreinigt dem Mädchen, das den letzten Tag im Jahre seinen Flachs nicht abspinnt, den Rocken. Viele Leute essen an diesem Tage Klösse nnd Häring; sonst, so wird behauptet, käme die Berta (auch Perchta oder Prechta), schnitte ihnen den Leib auf, nähme das Genossene heraus, und gäbe Häckerling hinein; dann nähte sie mit einer Pflugschar statt der Nadel, und mit einer Eisenkette statt des Zwirns den Schnitt wieder zu.

Wilna. Diese Stadt war eine Hauptstätte des Polnischen Heidenthums; da wurde Perun mit ewigem Feuer verehrt wie in Kiew; und die jetzige Hauptkirche steht zum Theil auf der Stelle des alten Götzentempels.

Windsbraut (die zweite Silbe Braut stammt von dem

Zeitworte Brausen). Mit diesem Worte bezeichnet man bekanntlich einen heftigen reißenden Wirbelwind. In einigen Gegenden Teutschlands aber hat der Aberglaube aus der Windsbraut ein weibliches Wesen geschaffen, welches die Leinen von der Bleiche in die Höhe reißt, und damit herabfällt.

Wintermonat, der Monat November bei den alten Teutschen, bei denen er auch Blotamonat und Windmonat hieß. S. Monate.

Wintirfyllith, der Monat Oktober bei den Angelsachsen. S. Monate.

Wischehrad. Die Stadt Wischehrad oder Wizegrad war in Böhmen zuerst der Sitz des Gottesdienstes, nachher wurde durch Veränderung der Regierung (s. Libussa) Prag gegründet, welches dann die Hauptstätte der Sonnen- und Feuerreligion geworden.

Witislaw. S. Swantewit.

Wittich von Garten. S. Heldenbuch.

Wladimir I. Dieser in der Russischen Profan-Geschichte so hoch gefeierte Großfürst spielt durch sein Streben, alle Slavischen Götter und Religionen in Kiew zu vereinigen, auch in der Geschichte des Slavischen Heidenthums und in den Sagen des Volkes eine höchst wichtige Rolle. Die Russischen Heldenlieder bilden einen Sagenkreis, dessen Mittelpunkt Wladimir ist, der eben so seine Gefährten um sich versammelt hat, wie Karl der Große seine Pärs, und Arthur die Tafelrunde. Das Trinkhorn kreis'te an seinem Tische wie in Teutschland, und der einzige Zweck der Helden war, an seine Tafelrunde zu kommen, wo Anfangs nur hölzerne und irdene Geschirre gebraucht, zuletzt aber auf Verlangen der Helden goldene und silberne eingeführt wurden. Wladimir wird immer die helle Sonne, die freundliche Sonne genannt, er wohnt in der weißen und

hellen Stadt Kiew, welche Beinamen später Moskwa und andere Slavische Städte erhielten. So kann man Wladimirn als den Sonnenfürst betrachten, der in der Sonnenburg wohnt, und dessen Helden ebenfalls mythische Wesen sind. Nebst dem, daß sich alle Russische Heldenlieder mehr oder weniger auf Wladimir beziehen, kommt er noch besonders in folgenden Sagen als handelnde Hauptperson vor:

1.) Er und sein jüngster Sohn Mstislaw liebten zugleich die schöne Swetlana. Der Sohn flieht mit ihr nach seinem Fürstenthume Tmutarakan. Der Vater, davon unterrichtet, lauert ihm in Gestalt des berüchtigten Räubers Eber Eisenhauer auf, und kämpft unerkannt mit ihm. Wladimirs Helm wird gespalten; beide erkennen sich. Der Vater umarmt gerührt den wackern Sohn, überläßt ihm die Geliebte, und alle ziehen mit lautem Jubel in Kiew ein.

2.) Die schöne Rogneda, die stolze Tochter des Normannenfürsten Rochwold zu Polotzk zog von den zwei um sie werbenden Brüdern, Wladimir zu Nowgorod und Jaropolk zu Kiew, den letztern vor. Wladimir ließ durch seinen Oheim Dobrüna Polotzk stürmen. Rognedas Vater und Brüder fielen, und sie, durch Wladimirs Tapferkeit und Schönheit bezwungen, theilte mit ihm willig Thron und Lager.

3.) Wladimir verstieß bald seine erkämpfte Gemahlin Rogneda, und verbannte sie sammt ihrem Sohne Isiaslaw auf eine Burg am Flusse Lybed, wo sie Gorislawa (die Jammerberühmte) genannt ward. Auf der Jagd kam er einst dahin, und forderte mürrisch Speise, Trank und Ruhe. Rogneda gab es willig; da aber Wladimir fortwährend hartherzig blieb, und sie kaum eines Blickes würdigte, brachten Schmerz, Gram und Rache die Fürstin dahin, daß sie ihren Herrn und Gemahl im Schlafe ermorden wollte. Schon blinkte der Dolch in ihrer zitternden Hand über dem Schlafenden, da erwachte Wladimir. Im wilden Zorne, gab er ihr nur kurze Zeit, sich zum Tode vorzubereiten, denn er selbst wollte sie enthaupten. Aber Isiaslaw sprang herbei, und wollte mit der Mutter ster-

ben. Da ward Wladimir gerührt, schenkte beiden das Leben, und schickte sie nach Polotzk, wo später Isiaslaw als weiser Fürst und tapferer Degen herrschte. Wenn man erwägt, daß Wladimir durch einen Brudermord die beiden Reiche Kiew und Nowgorod vereinigte, und sich so zum Herrscher über alle Russen emporschwang; daß, weil ihm eben deßhalb zur Selbsterhaltung ein priesterliches Ansehen nothwendig wurde, er die Würde eines Priesters und Herrschers in sich vereinigte, Kiew recht eigentlich zu einem Slavischen Pantheon erhob, und überhaupt zur Aufrechthaltung des Heidenthums, und zur Besiegung benachbarter Völker das Aeußerste that; daß er aber dann selbst bei Gelegenheit seiner Vermählung mit der Griechischen Prinzessin Romanowna die christliche Religion annahm, das Heidenthum in Rußland allenthalben mit dem größten Eifer ausrottete, auch so viele Klöster und christliche Schulen stiftete, daß er nebst dem Beinamen des Großen auch jenen des Heiligen in der Geschichte erhielt: so kann es nicht auffallen, daß ihn die Russen zu ihrem Nationalhelden, und zur Hauptperson ihrer Sage erhoben.

Wlasta. S. Libussa.

Wodan (Wodden, Wode, Wöde). S. Odin.

Wold soll ein Gott der Aernte in Westphalen gewesen seyn.

Wolderken. S. Kobolde.

Wolfdietrich. S. Heldenbuch.

Wolkow oder Wolkwe, der Gründer der altrussischen Stadt Slawensk (Nowgorod), und ein großer Zauberer. Von ihm bekam jener Fluß den Namen, der vorher Mutena oder Mutnaja hieß, weil Wolkow als Krokodil in demselben lebte, und alles auffraß, was sich den Ufern näherte (Leicht mag sich dieses auf die Streifereien und Plünderungen des nach der Gewohnheit jener Zeiten raubsüchtigen Fürsten beziehen). Endlich sollen ihn die Teufel

erstickt haben. Die Anwohner verehrten ihn aber dennoch als einen Gott, brachten ihm Todtenopfer, und errichteten ihm am Ufer einen Hügel und eine Grabsäule, die lange Zeit gestanden hat. Die Sprache — sagt Mone — gibt diesen Nachrichten eine weitführende Bedeutung: Wolchow heißt ein Zauberer, Wolk ein Wolf, Mutena ist der trübe, dunkle Fluß. Der Zauberer ist daher der Wasserwolf, das Krokodil; der Zauberfluß ist auch der Wolfsfluß, er steht entgegen dem Dunkeln und Trüben, ist also hell und lichtbringend; Gedanken, die in alten Religionen immer mit dem Wolfe verbunden sind. Die Wolga, die aus dem Wolchowischen Walde entspringt, ist also auch der Zauber- und Wolfsfluß, der aus dem Zauberlande und dem Wolfswalde kommt. Zuerst ging also das Dämmerlicht des Glaubens den Slaven am Welkow auf, d. h. der Wolf baute Slavensk, die Slavenstadt. Allein diese Gründung dauerte nicht, es war eine Wolfsreligion, die von Dämonen vertilgt wurde; Slawensk ward zerstört, und auf dessen Stelle die Stadt Detinez (s. d. Art.), und später Nowgorod erbaut. Nach Popow gründete nicht Wolkow selbst, sondern sein Vater Slawen die Stadt Slawensk, die eben deshalb nach dem letztern benannt wurde.

Wolos. S. Weles.

Woloty, schreckliche Ungeheuer im Slavischen Volksglauben, die mit den Giganten der Griechen wohl einerlei waren.

Wradka. S. Libussa.

Wunderberg. S. Unterberg.

Wünschelruthe (Latein. virgula mercurialis) ist eine, unter Beobachtung gewisser abergläubigen Gebräuche verfertigte, zweiästige, in einem Stiel verbundene Ruthe, wie eine Gabel geformt, von Holz, Messingdraht oder Metall, welche ehedem von abergläubigen Menschen angewendet wurde, um verborgene Schätze unter der Erde zu entdecken. Eigentlich wurde sie im Bergbaue gebraucht,

um edle Metalle, Erzgänge oder unterirdische Wasser damit ausfindig zu machen; der Aberglaube bestimmte aber bald auch andere Menschen, Schätze, die man so sehr wünscht (daher: Wünschelruthe), mit Hülfe jenes Zauberstabes aufzusuchen. Das Holz zu einer solchen Ruthe wird in der Johannis-Nacht zwischen eilf und zwölf Uhr unter Hermurmelung folgender Worte abgeschnitten: „Gott grüße dich, du edles Reis! mit Gott dem Vater such' ich dich, mit Gott dem Sohne find' ich dich, mit Gott des heil. Geistes Macht und Kraft brech' ich dich. Ich beschwöre dich Ruthe und Sommerlatte bei der Kraft des Allerhöchsten, daß du mir wollest zeigen, was ich dir gebiethe, und solches so gewiß und wahr, so rein und klar, als Maria, die Mutter Gottes, eine reine Jungfrau war, da sie unsern Herrn Jesum gebar, im Namen Gottes des Vaters, des Sohnes, und des heil. Geistes, Amen." Die aus Draht verfertigten, mit Leder überzogenen und mit Zwirnfaden umwundenen Wünschelruthen werden mit ähnlichen Formeln eingeweiht. Sowohl der, welcher sie macht, als auch der, welcher sie gebraucht, muß in einem gewissen Zeichen geboren seyn, wenn sie unfehlbar wirken sollen. Will man nun Gebrauch davon machen, und z. B. vergrabene Schätze, Erzgänge u. dgl. entdecken, so faßt man die Wünschelruthe mit besondern Handgriffen an, und hält sie in einer vorgeschriebenen Stellung des Leibes vor sich hin. Findet sich das Gesuchte an dem Orte, so neigt sich die Ruthe dahin, wenn man sie auch mit beiden Händen noch so steif hält. Diese Bewegung der Wünschelruthe heißt der Schlag. Uebrigens würde wohl Alles hinsichtlich dieses Gegenstandes nur noch als Denkmal ehemaligen Aberglaubens betrachtet werden, wenn nicht vor einigen Jahren die Sache wieder zur Sprache gekommen wäre, indem besonders ein Italiener, Namens Campetti (ein junger Landmann, zu Gargnano am Ufer des Gardasees geboren) durch ernstliche und nachdrückliche Versicherung, Metalle und Wasser unter der Erde durch körperliche Sensationen wahrnehmen zu können, großes Aufsehen gemacht, und auch die von ihm angestellten Versuche allerdings sehr für diese Behauptung gezeugt hätten. Ritter, ein bekannter Naturforscher zu München, reis'te auf Befehl des Königs von Bayern im Jahre 1806 zu Cam-

petti nach Gargnano, brachte ihn mit nach München, um wiederhohlte Versuche anzustellen; und es wurden diese Versuche auch wirklich, besonders mit Schwefelkiespendeln gemacht, von denen man behauptet, daß sie in der Nähe von Metallen schwingen. Nähere Nachrichten über diesen Gegenstand, der, so behandelt, nicht mehr in das Gebieth des Aberglaubens, sondern in jenes der Physik gehört, findet man in Aretins neuem literarischen Anzeiger vom Jahre 1807, Nro. 22, in Gilberts Schriften, vom Jahre 1808, und in den Vaterländischen Blättern (einer Oesterreich. Zeitschrift) vom Jahre 1819.

Wurskaito, ein Preußischer Götze, der mit zwei andern, Curcho und Jschwambrat, die Preußische Götterdreiheit des zweiten Ranges ausmacht; jene des ersten Ranges bestand aus den drei Hauptgöttern Perkunos, Pikollos und Potrimpos. In Wurskaito's Obhut standen die vierfüssigen Thiere.

Wüthendes Heer. Die Sage von dem wüthenden Heere oder dem wilden Jäger ist fast über alle Länder Europa's verbreitet, und herrscht in Teutschland vorzüglich im Thüringischen und Mansfeldischen, zwischen Gotha und Eisenach, dann auch im Erzgebirgischen Kreise und in der Gegend des Harzwaldes. Der Aberglaube denkt sich unter diesem Namen einen Haufen Nachtgespenster, die zu gewissen Zeiten, besonders Weihnachten, im Felde und Walde unter großem Geschrei und Hundegebell herumziehen; ihnen voran geht ein alter Mann mit weißem Stabe, der treue Eckhard genannt, der die Begegnenden warnt, und sie ermahnt, aus dem Wege zu gehen. Die Hauptperson dieses Gespensterzuges soll ein ehemaliger Edelmann seyn, der ein großer Jagdliebhaber, und um der Jagd willen ein Tyrann seiner Unterthanen war. Dieser muß nun zur Strafe nach seinem Tode als Poltergeist mit seinen Genossen umherziehen, und diesen Spuck bis zum jüngsten Tage forttreiben. Von den Gestalten des Jagdzuges sind einige ohne Kopf, einige haben das Gesicht hinten, oder die Beine auf den Schultern; die meisten aber sind zur Strafe in Säue, Hirsche und Hasen verwan-

delt, und sind als solche nun selbst die gequälten Gegenstände der spuckenden Jagd.' — Daß hier eigentlich zwei Sagen, wovon eine auf der Idee eines spuckenden Kriegsheeres, die andere auf jener eines gespenstigen Jagdzuges beruht, vermengt, und nach Verschiedenheit der Oertlichkeiten und der Volkscharaktere mit mancherlei Abweichungen im Gange sind, bestätigen folgende, hierüber gesammelte Angaben: Schon Pausanias erzählt, man habe auf dem Marathonischen Felde, ungefähr vier hundert Jahre nach der daselbst von den Griechen unter Miltiades den Persern gelieferten Schlacht, alle Nächte ein Wiehern der Pferde und ein Lärmen gehört, welches einem Schlachtgetümmel nicht unähnlich gewesen sey. Solche Sagen hat man auch von den Schlachtfeldern der neuern Zeit. Nach Plinius Bericht hörten die alten Römer einst, als sie die Dänen bekriegen wollten, ein furchtbares Geräusch in der Luft, als ob Waffen gegen einander geschlagen, und Trompeten geblasen würden. In Dänemark herrscht eine Volkssage, nach welcher der Körper des ehemaligen Königs Abel, der seinen Bruder Erich ermordete, und in einer Schlacht gegen die Friesen blieb, von den Raben verzehrt worden sey; die Ueberbleibsel wären in Schleßwig begraben. Da sich aber bei seinem Grabe viele Gespenster eingefunden hätten, so habe man sein Gerippe wieder ausgegraben, in einen See versenkt, und unten angepflöckt, damit es dort vermodern, und nie wieder an das Tageslicht kommen möchte. Hierauf habe man unweit Gottorp des Nachts oft ein Geschrei von Hunden und den Schall von Waldhörnern in der Luft vernommen; welches Spiel dieser Abel treibe, um dadurch die rechtmässigen Ansprüche der Könige von Dänemark an Schleßwig gleichsam zu erneuern. Allein der eigentliche wilde Jäger in Dänemark ist König Waldemar der Vierte, wie aus folgender Sage erhellet. Waldemar liebte ein Mädchen mit solcher Liebe, daß er nach ihrem Tode sich durchaus von der Leiche nicht trennen wollte. Diese mußte ihm daher allenthalben nachgeführt werden, wo er im Lande herumzog. Aber das war dem Hofgesinde des Königs beschwerlich, und einer seiner Begleiter dachte nach, was wohl den König mit solcher Gewalt an die Leiche binden möchte. Als er nun mit großer Aufmerksamkeit die Leiche untersuchte, fand er einen

bezauberten Ring auf ihrem Finger. Diesen zog er ab, und behielt ihn. Da verschwand plötzlich die Liebe des Königs, und er befahl die Leiche zu begraben. Jetzt aber wandte sich sein Sinn auf seinen Begleiter; so daß dieser in der Gunst des Königs immer höher stieg, und beständig um ihn seyn mußte. Wie sehr ihn nun auch das Volk wegen solch hoher Gnade glücklich pries, so war er es dennoch keinesweges; denn er hatte dadurch das theuerste Gut, seine Freiheit, gänzlich verloren. Er beschloß daher der Liebe des Königs freiwillig zu entsagen, und so seine Freiheit wieder zu gewinnen. Um seinen Zweck zu erreichen, warf er, als er einst mit dem Könige durch den Gurre-Wald ritt, den Zauberring in einen Moor. Und von jetzt an war der König an diesen Ort wie gebannt; nur hier konnte er ruhig und zufrieden seyn. Er baute hier Gurre-Schloß, und jagte in den Wäldern Tag und Nacht. Ja so lieb ward ihm der Ort, daß er einst die frevelnden Worte sprach: „Gott mag sein Himmelreich behalten, wenn er mich nur im Gurre-Wald jagen läßt." Und ihm geschah nach seinem Wunsche. Denn jetzt reitet er alle Nächte von Burre nach Gurre, und ist im ganzen Land als der fliegende Jäger bekannt, und in einigen Gegenden nennt man ihn wohl auch den fliegenden Markolfus. Wenn er sich nähert, hört man erst ein Huien und Lärmen und Peitschknallen in der Luft. Dann geht jedermann bei Seite, oder stellt sich hinter die Bäume. Nun kommt der ganze Jagdzug. Vor ihm eilen die kohlschwarzen Hunde, die hin und her laufen, in die Erde schnüffeln, und die glühenden Zungen aus dem Halse hangen lassen. Dann sieht man Waldemar im sausendem Gallop auf seinem schneeweißen Pferde; zuweilen hält er seinen eigenen Kopf unter dem linken Arme. Wo er durchzieht, springen Riegel und Thore auf, und oft geht sein Weg sogar über die Dächer. Die Gegend Gurre liegt wenige Meilen von Helsingöer, der Heimat **Hamlets**, wo man das Grabmahl dieses Shakspeareschen Helden zeigt, und zugleich erzählt, daß er, wie Waldemar, als fliegender Jäger durch die Luft jagt, aber auf einem schwarzen Pferde, weil er ein Mörder war, der nun größere Qualen leidet; während Waldemar, als ein mehr Unschuldiger, immer ein weißes Roß reitet. — Von **Heinrich** IV., Könige in Frankreich, wird

erzählt, er habe einst im Walde bei Fontainebleau gejagt, und darauf ziemlich entfernt von sich ein Bellen mehrerer, ihm fremder Jagdhunde gehört, und dieser gespenstartige Jagdzug, welcher durch das Geschrei der Jäger und von dem Schalle ihrer Waldhörner immer lauter geworden, sey ihm bis auf zwanzig Schritte nahe gekommen. Nach dem Berichte eines Französischen Pfarrers im Kirchsprengel Beauvais hörten mehrere Glieder seiner Gemeinde in der Nacht zum 28. Jänner und zum 10. Mai des Jahrs 1730 eine Menge durchdringender Töne in der Luft. Es war, als wenn in einer großen Versammlung Männer, Weiber und Kinder in der Nähe und Ferne mit groben und feinen Stimmen wild durcheinander schrien, zankten und wehklagten, so daß es schien, als ob viele sich in einer allgemeinen Noth und Verlegenheit befänden, und andere ein Freudengeschrei ausstießen, wie diejenigen zu thun pflegen, die sich auf eine wilde geräuschvolle Art lustig machen. Mehrere Zuhörer wollten außer den menschlichen Stimmen auch noch den Schall verschiedener musikalischen Instrumente wahrgenommen haben. Der Lärm hätte ungefähr eine halbe Stunde gedauert, und sich dann mit einem lauten Gelächter von Seite der Spuckenden geendigt. Ja noch im Jahre 1786 will der Französische Pfarrer zu Villedieu, mit seinen Pfarrkindern das Lärmen des wilden Jägers gehört haben. — In Teutschland ist der wilde Jäger am bekanntesten in den Gegenden des Odenwaldes, des Spessarts, in Thüringen, und um den Harz herum. In Thüringen bezeichnet man besonders den Hörselberg als den Sitz des wilden Heeres, von wo es sich durch das ganze Land verbreiten, und heulend die Lüfte durchziehen soll. Die eigentliche Erzählung von dem Teutschen wilden Jäger ist folgende: Hans Hackelnberg, ein wilder Ritter, der auf seiner Burg zu Wülperode hauf'te, liebte die Jagd mehr als alles auf der Welt. Alle Tage, Sommer und Winter, jagte er in seinen Wäldern, und weder Sonntag noch Festtag wurden gefeiert. Auch seine Leute und Unterthanen wurden gezwungen, ihm zu folgen; und so gerieth der Gottesdienst in Verfall. Alle Vorstellungen, die sein Burggeistlicher ihm darüber machte, waren umsonst. Endlich wurde auf einen Sonntag eine große Jagd angesetzt; aber in der Nacht vorher träumte

dem Ritter, wie er schon auf dieser Jagd war, und mitten im Walde ein ungeheurer wilder Eber auf ihn losstürzte, und mit seinen großen Hauern ihn so stark verwundete, daß er davon starb. Erschrocken fuhr er vom Schlafe auf, und erzählte den Traum dem Geistlichen, der ihn endlich durch Bitten und Warnen zu dem Entschluß brachte, den Tag zu Hause zu bleiben; aber dennoch mußten seine Leute in den Wald, von welchem ihm geträumt hatte, um zu sehen, ob wirklich ein wilder Eber dort hause. Mit Ungeduld erwartete er ihre Rückkunft, und mit Erstaunen vernahm er, daß man das ungeheure Thier wirklich getroffen, und glücklich erlegt habe; und da man es brachte, erkannte der Ritter sofort dasselbe Thier, welches er im Traume gesehen hatte. Statt nun Gott, der durch den Traum ihn warnte, zu danken, trat er mit frechem Uebermuth zu dem erlegten Thier, hob den Kopf desselben in die Höhe, und spottete seiner Unmacht. Die Strafe folgte schnell auf seinen Uebermuth; denn indem er den Kopf des Ebers sorglos fallen ließ, ritzte der krumme Hauer desselben dem Ritter das Bein auf. Die Wunde wurde gefährlich, und zwar dergestalt, daß der Ritter in einigen Tagen daran starb. Da er sein Ende herannahen sah, wurde er wüthend, fluchte Gott und der Vorsehung, und stieß unter andern den Wunsch aus, daß er gern auf alle Seligkeit im Himmel Verzicht leisten wolle, wenn er nur bis ans Ende der Welt jagen könnte. Dieser Wunsch wurde zu seiner Strafe erhört, und er muß nun bis zum jüngsten Tage, auf feuerschnaubendem Roß, mit höllischen Hunden und Gefolge, unter Hörnergetöne und Hallo über Berg und Thal, durch Wald und Felder jagen. Seinem Zuge pflegt eine Nachteule voranzufliegen, welche das Volk die T u t - O s e l (s. d. Art.) nennt, und das Wild, worauf er vorzüglich Jagd macht, sind die ebenfalls gespenstartigen M o o s - l e u t e (s. d. Art.). Eben so ausgebreitet ist in Teutschland die Sage vom Ritter Rodenstein, oder, was einerlei ist, von dem wilden Jäger des Odenwaldes am Rheinstrome. Hierüber aus der Sagensammlung der Brüder Grimm Folgendes. Nahe an dem zum Gräflich Erbachischen Amte Reichenberg gehörigen Dorfe Oberkainsbach, unweit dem Odenwalde, liegen auf einem Berge die Trümmer des alten Schlosses Schnellerts. Gerade gegenüber, eine Stunde da-

den, in der Rodsteiner Mark, lebten ehemals die Herrn von Rodenstein, deren männlicher Stamm bereits erloschen ist. Noch sind die Ruinen ihres alten Raubschlosses zu sehen. Der letzte Besitzer desselben hat sich besonders durch seine Macht, durch die Menge seiner Knechte und des erlangten Reichthums berühmt gemacht; und dieser ist es, den sich der Aberglaube jener Gegenden zum wilden Jäger, oder eigentlich zum Propheten von Krieg und Frieden erkor. Wenn nemlich ein Krieg ausbrechen soll, so zieht er von seinem gewöhnlichen Aufenthaltsorte Schnellerts bei grauender Nacht aus, begleitet von seinem Hausgesinde und schmetternden Trompeten. Er zieht durch Hecken und Gesträuche, durch den Hofraum und die Scheuer Simon Daum's zu Oberkainsbach bis nach dem Rodenstein; er flüchtet gleichsam, als wollte er das Seinige in Sicherheit bringen. Oft hat man das Knarren der Wägen, das Antreiben der Pferde mit Ho-Ho-Schreien, ja selbst die einzelnen Worte gehört, womit ein Anführer einherziehendem Kriegsvolke zuruft und befiehlt. Zeigen sich Hoffnungen zum Frieden, dann kehrt er in gleichem Zuge, doch in ruhiger Stille, vom Rodenstein nach dem Schnellerts zurück, und bald darauf erfolgt der Friede *). Ehe Napoleon im Frühjahre 1815 von der Insel Elba entfloh, und zu Cannes in Frankreich landete, ging ebenfalls die Sage, der Rodensteiner sey wieder in die Kriegsburg ausgezogen. — Zu den Sagen von dem wüthenden Heere gehört auch, was von Kaiser Karl V. im Hessischen erzählt wird. Dieser soll nemlich mit seinem ganzen Heere in den Odenberg, zwischen Gudensberg und Besse, versunken seyn. Soll nun ein Krieg

*) Bei dem Erbachischen Amte Reichenberg zu Reichelsheim hat man deßhalb viele Personen abgehört. Die Protokolle fangen mit dem Jahre 1742 an, und endigen mit 1764. Im Jahre 1816 erneuerten sich in der Rheingegend ähnliche Gerüchte und Aussagen. Einige nennen statt des Rodensteiners den Lindenschmid; andere sagen, daß Schnellert aus seiner Burg nach dem Rodenstein auszöge, um seinen geschwornen Todfeind, den Rodensteiner, auch noch als Geist zu befehden.

ausbrechen, so thut sich der Berg auf; Kaiser Karl kommt hervor, stößt in sein Hüfthorn, und zieht nun mit seinem ganzen Heere aus, in einen andern Berg. Eben so gehören hieher die nächtlichen Züge um Weihnachten der Frau Holle in Thüringen. In der Schweiz, im Luzernergau, sagt das Volk: der Türst oder Dürst jagt. Im Entlebuch weiß man dagegen von dem Posterli, einer Unholdin, deren Jagd die Einwohner jährlich Donnerstag vor Weihnachten in einem großen Aufzuge mit Lärm und Geräusch vorstellen. In der Luzern weiß man auch von einer Hexe, Sträggele genannt, welche in der Quatembernacht am Mittwoch vor Weihnachten herumspuckt, und die Mädchen, wenn sie ihr Tagwerk nicht gesponnen, auf mancherlei Art neckt und straft; daher auch diese Nacht die Sträggele-Nacht genannt wird. — Das wüthende Heer kommt im Alterthume unter der Benennung Wütisheer vor, und es ist höchst wahrscheinlich, daß die Sagen hievon, als eigentlich spuckendem Kriegsheere, bis an den Teutschen Kriegsgott Odin oder Wodan hinaufreichen, denn darauf deuten auch die Benennungen, Wodens oder Odens Heer. Daß übrigens alle hier gelieferten Erzählungen auf bloßem Aberglauben beruhen, und ihre Entstehung theils der erhitzten Phantasie furchtsamer und zaghafter Menschen, theils der Mißdeutung ganz natürlicher Erscheinungen, als z. B. des Windgeheuls, des Fluges größerer Nachtvögel u. s. w. verdanken, darf wohl kaum erinnert werden.

Y.

Yaga-Baba, die Bellona oder Kriegsgöttin der Russischen Slaven. Sie wird als ein häßliches Weib von ungeheurer Größe, mit magern Beinen, und fast skeletähnlichem Aussehen geschildert; sie steht in einem hölzernen Mörser, den sie mit Hülfe einer eisernen Keule fortschiebt, und sich dadurch, so zu sagen, fortrudert.

Ydalir (Regenthäler), der Wohnsitz des Skandinavischen Gottes Uller (s. d. Art.).

Ygdrasil, eine ungeheure Esche, und der eigentliche Weltbaum in der Mythologie der Skandinavier. Ygdrasil ist der größte und herrlichste von allen Bäumen; seine Zweige breiten sich über die ganze Welt aus, und reichen hinauf bis in den Himmel, und von seinen drei Wurzeln geht eine bis zu den Göttern nach Asgard, die zweite zu den Riesen nach Jötunheim, und die dritte nach Niflheim oder der Unterwelt. Bei der Wurzel in Asgard quillt der heilige Brunnen der Vergangenheit, Urdarborn, an welchem die Nornen wohnen, und mit dessen Wasser sie den Eschenbaum täglich begießen, damit seine Zweige weder verdorren noch verfaulen. Dieses Wasser ist so heilig, daß alles, was hineinkommt, weiß wird wie das Häutchen an den Eierschalen. Von den Blättern des so besprengten Baumes fällt ein süßer Thau auf die Erde, der Hunangs-Fall, d. i. Honigs-Fall heißt, und den Bienen zur Nahrung dient. Auch befinden sich in dem Urdarborn zwei Vögel, welche Schwäne heißen, und von denen alle Vögel dieser Art abstammen. Hier am Urdarborn unter der Esche Ygdrasil versammeln sich täglich die Götter, um Gericht zu halten, und dieses ist die heiligste Stätte in Asgard. Bei der zweiten Wurzel, die zu den Riesen nach Jötunheim geht, ist der Brnnnen der Weisheit. Mimer, der Besitzer desselben, ist voll Weisheit, weil er jeden Morgen daraus trinkt. Bei der dritten Wurzel, die bis nach Niflheim oder in die Unterwelt reicht, ist der Brunnen Hvergelmer, aus welchem sich alle Höllenflüsse ergießen, und in dem es eine ungeheure Menge von Schlangen gibt; die größte und grimmigste von allen, Nidhöggur, nagt beständig an dieser Wurzel des Weltbaums. Oben, auf Ygdrasils Zweigen, sitzt ein Adler, und zwischen den Augen desselben ist ein Habicht, genannt Vedurfölner oder Vedur-folgner (Wetter-Verberger). Ein Eichhörnchen, Ratatösker, läuft beständig die Esche auf und ab, erzählt der Schlange Nidhöggur, was der Adler oben gesprochen, und bringt so beide gegen einander auf. Vier Hirsche, Dainn (Schnell), Dvalinn (Zögernd, Dumm),

Duneyr (dem es in den Ohren sauf't, Erschrocken) und Durathror (Ruhe-störend) laufen fortwährend durch des Baumes Zweige, und fressen die Knospen. So leidet Ygdrasil mehr als Menschen denken können; oben zerfressen sie die Hirsche, an der Seite fault sie, und die Wurzel benagt Nidhöggur. Dennoch wird sie durch das tägliche Begießen aus dem Urdarborne erhalten, und geht selbst bei der Götterdämmerung oder dem Weltuntergange nicht zu Grunde, sondern wird dabei nur heftig erschüttert. — Die Mythe von diesem Baume haben die Symboliker auf die mannigfaltigste Art zu deuten versucht. Nach Gräter ist diese Esche nichts anderes als der Aether oder der uns sichtbare Himmel, unter einem poetischen Bilde vorgestellt. Die vom Thaue triefenden Blätter sind die weißen umherhangenden Wolken, die vier Hirsche sind die vier Winde. Bei dem Adler wird auf den Riesen Hräsvelger (s. d. Art.) gezielt, der in Adlersgestalt an der Gränze des Himmels sitzt, und mit seinen Flügeln den Wind hervorbringt. Mone erklärt Ygdrasil für das Symbol des menschlichen Lebens. Die Esche steht am Urdarborn; der Mensch wird aus dem Wasser geboren. Daher ist der Schwan im Urdarbrunnen die geborne Seele, die noch auf dem Wasser schwimmt; der Adler auf dem Gipfel ist der gereifte Geist, der sich zur Höhe aufgeschwungen hat. Der Habicht zwischen des Adlers Augen, der das Wetter verbirgt, scheint die Idee des Innern überhaupt, oder der innere Sinn zu seyn. Nidhöggur (Neid), als Inbegriff aller Bosheit, zerstört die Wurzeln des sittlichen Lebensbaumes. Die Feindschaft des Adlers (des Geistes) und der Schlange (des Bösartigen im Menschen) erklärt sich nun von sich selbst. Das Eichhörnchen ist der zweizüngige Achselträger, die Leidenschaft, die beiden keine Ruhe läßt, und Leib und Seele verdirbt. Viel sind der bösen Anlagen im Menschen, viel der Schlangen unter Ygdrasil, die an der Lebenswurzel nagen, und deren Namen wahrscheinlich Wortbilder für Sünden und Laster sind *). Die Hir-

*) Sie heißen Goinn und Moinn, Grafvitnir's Söhne, ferner Gravakr, Grafvöllubr, Ofnir und Svafnir. Graf-

sche und ihre Namen geben zu diesen Schlangen den Gegensatz; denn der Geist hat seine Krankheiten wie der Leib, nemlich Raserei und Dummheit, Erschrockenheit und Unruhe. Beides sind Gegensätze, die den Geist zerrütten; daher fressen die Hirsche das grüne Laub, die gesunden Gedanken *). Und so ist es wohl wahr, daß der Mensch in seinem Leichtsinne nicht merkt, welche Feinde seinem Leben drohen; darum fault der Stamm an der Seite, und viel mancher stirbt, ehe er zur Weisheit gelangt, oder bildlich ausgedrückt, ehe der Vogel seiner Seele auf die Zweige der Esche gekommen. — Thorlacius meint, daß sich der heidnische Norden unter dem Baume Ygdrasil die Gesammtheit der Pflanzenwelt (universam mundi vegetabilis molem) gedacht habe; Grundtvig hingegen erklärt ihn für ein Sinnbild der Zeit. Und so ließen sich vielleicht noch mehrere Versuche zur Deutung dieser Mythe machen, deren Ergebniß zwar eben so passend, aber auch eben so unzuverlässig wäre.

Ylgir oder **Ylgur**, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

---

vitnir heißt einer, der das Graben versteht, oder die Schlupfwinkel weiß, ganz angemessen den Winkelzügen der Bosheit. Svafnir, die Ausschweifung; Gravakr, Graurücken, besser tergiversator, d. i. Lüge, die nie die wahre Gestalt zeigt. Die andern Namen sind dunkel.

*) Mone erklärt die Namen der vier Hirsche so: In Dvalinn liegt der Begriff des Irren, Schläfrigen, Blödsinnigen, also des Wahnsinns überhaupt; Dainn, Schlaf, Nacht, daher geistig, Dummheit; Duneyr, dem es in's Ohr donnert, dem beständig das Ohr klingelt, also Schrecken und Furcht; Durathror heißt der, so auch dem leichtesten Schlummer widersteht, daher Unruhe, die immer wacht. Der Hirsch ist nemlich das Unstäte, das nicht Stand hält, ein Bild des Geistes, der keine Selbstständigkeit und Festigkeit hat; Flüchtigkeit, Furcht, Wachsamkeit u. s. w. sind Eigenschaften des Hirsches.

Ymer, nach der Skandinavischen Mythologie das erste menschenähnliche Gebilde in Riesenform, der Weltriese, aus dessen Leichnam die sichtbare Welt erschaffen wurde. Ueber Entstehung, Natur und Ende dieses Wesens erzählt die Edda Folgendes: Als sich die Hitze aus Muspelheim dem Eise in Niflheim so weit genähert hatte, daß dieses zu schmelzen anfing, entstand aus den flüssigen Tropfen ein Riese, genannt Ymer. Mit ihm zugleich, und ebenfalls aus dem geschmolzenen Eise entstand die Kuh Audumbla, aus deren Euter vier Milchflüsse, die Nahrung des Riesen, strömten. Die Kuh aber nährte sich von dem Lecken der bereiften Salzsteine. Einst kam der schlafende Ymer in Schweiß, wodurch unter seinem linken Arm ein Männchen und ein Weibchen hervorwuchsen, und auch seine Füsse zeugten mit einander einen Sohn. So entstand das böse Geschlecht der Hrymthussen oder Eisriesen, deren Stammvater Ymer war. Durch das Lecken der Kuh entstand aber auch aus den Salzsteinen ein Mann, der Bure hieß, und dessen Sohn Bör mit einer Riesentochter drei Söhne, Odin, Vile und Ve zeugte. Diese erschlugen den Riesen Ymer, und es floß so viel Blut aus ihm, daß sein ganzes Geschlecht darin ertrank, nur sein Enkel Bergelmer (s. d. Art.) ausgenommen, der sich mit seinem Weibe auf einem Boote rettete, und Stammvater des neuen Hrymthussengeschlechtes wurde. Ymers Leichnam aber schleppten Börs Söhne in den chaotischen Schlund Ginungagap (s. d. A.), und bildeten daraus die Erde; aus seinem Blute machten sie Meere und Seen, aus seinen Knochen Berge, aus seinen Zähnen Steine und Klippen, aus seiner Hirnschale das Firmament, aus seinem in die Höhe geschleuderten Gehirne die traurigen Wolken, und aus seinen Augenbraunen die Verschanzung Midgard (s. d. Art.). — Wahrscheinlich ist Ymer nichts anderes als eine Personifikation der Urmaterie, oder der schöpfenden Natur.

Yomala, ein Gott der an der Dwina wohnenden Slaven. Auf einem weiten Felde, nahe an der Dwina, war ein Hain, ringsum eingezäunt, und mit Thüren versehen. Ihn bewachten abwechselnd sechs Männer, zwei jede Nacht. Innerhalb des Zaunes war

ein Brandhügel, in dessen Asche viel Gold und Silber lag. Mitten stand das Bild des Gottes Yomala, den niemand berauben durfte. Auf seinen Knieen hatte er eine silberne Schüssel voll Silbergeld, in der Hand hielt er eine goldene Schale mit einem Ringe daran, und am Halse hatte er ein kostbares Band. Nach einer andern Ueberlieferung war der Gott und Zaun von kostbarem Holze und sehr künstlich gebaut, mit Gold und Edelsteinen geziert, die auf das Land umher strahlten. Yomalas Krone war mit zwölf Edelsteinen besetzt, sein Ring drei hundert Mark werth, seine Schale von Gold und so groß, daß vier Mann sich daraus satt trinken konnten. Auch sein Gewand war kostbar, und mehr als drei der reichsten Schiffsladungen werth.

Yrpa, Tochter des Königs Holge von Helgoland und Schwester der Thorgerdur Haurgabrud (s. d. Art.), mit der sie in Norwegen gemeinschaftliche Verehrung genoß.

Yrsa, die Mutter des Dänenkönigs Rolf Kraki (s. d. A.).

Yvald. S. Ivald.

Z.

Zauberei ist bekanntlich im Aberglauben die Kunst oder Wissenschaft, durch Hülfe der sogenannten Geister übernatürliche Wirkungen hervorzubringen. Sie heißt weiße Kunst (Theurgie), wenn dabei gute Geister wirken, und schwarze Kunst, wenn die Erscheinungen durch Hülfe der bösen Geister geschehen; doch wird im gemeinen Leben unter Zauberei gewöhnlich nur die schwarze Kunst oder Hexerei (s. d. Art.) verstanden. Die Macht eines echten, kunstgerechten Zauberers erstreckt sich fast über alle Bestandtheile der Natur; nur Schade, daß ihm oft ein noch größerer Meister entge-

genwirken, oder sein Zauber durch verschiedene Zufälligkeiten vernichtet werden kann. Das Hervorrufen der Todten, das Wahrsagen aus der Hand, das Besprechen des Blutes bei Verwundungen und Blutflüssen, verschiedene, zum Theil noch jetzt gebräuchliche sympathetische Arzneimittel, das Vermögen der Zauberer, sich unsichtbar zu machen, oder andere Gestalten anzunehmen, die Liebestränke, die Wirksamkeit der Amulete (s. d. Art.), die Gewalt über einen andern Menschen, dessen Haare oder wächsernes Abbild der Zauberer besitzt, — alles dieses, und noch mehreres gehört in den Bereich der Zauberei, die leider selbst jetzt noch bei den Ununterrichteten manchen Verehrer findet. S. Wahrsagen. Hexen. Amulete. Czernebog.

Zderad-Säule. So heißt eine, vor dem Judenthore der Stadt Brünn, unfern des ehemaligen Richtplatzes, am Ufer des Zwittaflusses stehende uralte Denksäule. Die Benennung ward durch die Vermuthung veranlaßt, daß dieses Denkmahl den Ort bezeichne, wo Zderad von Swabenicz, des Böhmenkönigs Wratislaus Feldherr und Günstling, auf Befehl des Königssohnes Brzetislaus im Jahre 1090 ermordet wurde. Als nemlich Wratislaus im erwähnten Jahre seinen Bruder Konrad, Herzog von Znaim, in Brünn belagerte, und dabei jedem Befehlshaber seinen gehörigen Standpunkt anwies, sprach Zderad in Brzetislaus Gegenwart zum Könige, er möchte doch diesem einen Ort nahe bei einem Flusse anweisen, damit er stets Gelegenheit hätte, seine Schwimm- und Badelust zu befriedigen. Dies sagte er aber darum, weil einst im Wendenlande Brzetislaus Heer, während er selbst in einem Flusse badete, von den Feinden überfallen, und in die Flucht geschlagen wurde. Von der Rede Hohn zur Rache gestachelt, beschloß Brzetislaus nach gepflogener Unterredung mit seinen Vertrauten, den tapfern Zderad ermorden zu lassen. Deßhalb ließ er ihn den folgenden Tag wie zu einer Unterredung zu sich berufen, ritt, als er ihn von ferne nahen sah, in Begleitung seiner Vertrauten ihm entgegen, hielt ihm mit harten Worten seine Spottrede vor, und warf ihm, als verabredetes Mordzeichen, den Handschuh in das Gesicht, sich selbst eiligst ent-

fernend. Wohl trieben nun Zderad und sein Begleiter Zdimir die Rosse zur schnellen Flucht an; allein sie wurden dennoch von den Mördern eingeholt, die über Zderad herfielen, und ihn nach kurzem Kampfe mit ihren Lanzen durchbohrten. Als Wratislaus durch Zdimir die Mordthat erfuhr, konnte er sich der Thränen nicht enthalten, und warf einen solchen Haß auf den Sohn, daß er ihn sogar von der Thronfolge ausschloß, und seinen Bruder Konrad, mit dem er sich ausgesöhnt hatte, zu seinem Nachfolger ernannte. An dem Orte, wo Zderad gefallen, soll ein Denkmahl errichtet worden seyn, und für dieses wollen einige jene bekannte Zderad-Säule am Zwittaflusse anerkennen; obgleich andere dieser Meinung widersprechen, und die Zderad-Säule zwar für eine äußerst alte, aber doch nur gewöhnliche Marter-Säule halten, die vielleicht zum letzten Trost der auf dem nahen Richtplatze sterbenden Missethäter errichtet wurde.

Zedut. S. Jodut.

Zelon. S. Dobropán.

Zelu, ein goldenes Götzenbild, welches Libussa (s. d. A.) gießen ließ, und dann selbst verehrte. Sie brachte ihm Opfer von abgeschnittenen Nägeln und Haaren, die sie auf Kohlen verbrannte.

Zemargla (Simerzla), eine altrussische Göttin als Personifikation des Winters. Zemarzla hatte einen Athem von Eis, Kleider von Reifen, einen Mantel von Schnee und Frost, und eine Krone von Hagelkörnern.

Zemina, die vergötterte Erde (Erdmutter) bei den Polen und Schlesiern.

Zewana oder Zewonia soll nach Popow von einigen Slavischen Völkern als Göttin der Jagd verehrt worden seyn.

Zibog oder Siebog, vermuthlich der Lebensgott der Wendischen Slaven; der Gemahl der Wendischen Hauptgöttin Siwa, als gebärende und nährende Erdkraft gedacht.

Ziemiennik, ein Slavischer Beiname des Preußischen Gottes Pergubrios (s. d. Art.), in der Bedeutung: Gott der Landleute.

Zimtzerla. S. Simtzerla.

Zirnitra. S. Lichtgötter.

Ziselbog, die Mondgöttin der Wendischen Slaven. Ihr wurde jeden Monat geopfert.

Ziwiena. Unter diesem Namen verehrten die Böhmen und Mährer die Göttin des Getreides, oder die Römische Ceres.

Zizlila. S. Krásopani.

Zlebog oder Slehobog (böser Gott) hieß im Wendischen Glauben der Hauptgott alles Bösen, oder das personifizirte Uebel. Er ist der Gegensatz von Bjelbog, Gilbog oder Dobrebog (guter Gott), und eigentlich mit Czernobog (s. d. Art.) ein und dasselbe Wesen.

Zlotá Bába (goldenes Weib, oder goldene Hebamme), eine Slavische Göttin, die wie die Isis der Aegyptier als Mutter der Götter verehrt ward. In ihrem Tempel am Flusse Obi stand ihre Bildsäule von Gold, oder wenigstens vergoldet (woher vermuthlich der Name), ein Kind, ihre Enkeltochter, in den Armen haltend. Um das Standbild herum waren verschiedene musikalische Instrumente, womit man zu Zeiten einen großen Lärm machte. Niemand durfte vor die Göttin kommen, ohne ihr etwas zu opfern; und wer gar nichts anderes hatte, riß wenigstens etwas Wolle oder Haare von seinen Kleidern, um es als Opfer darzubringen. Auch als Orakel galt diese heidnische Gottheit, und die Weissagung geschah von Priestern, die ihrem Dienste gewidmet waren.

Znaim. S. Rabenstein.

Znicz. Unter dieser Benennung sollen die alten Russen das Feuer verehrt haben. Wenigstens wurde Znicz zu Nowgorod durch ewiges Feuer, und durch Opfer von Kriegsraub und Gefangenen verehrt. Man rief ihn auch bei Krankheiten an. Die Heilung wurde durch Weissagung und Deutung der Priester bewirkt, und wenn sie glücklich ausfiel, mit großen und reichen Opfern belohnt. Mone erklärt diese Gottheit für die ätherische Lebenswärme.

Zornboch oder Zerneboch. S. Czernobog.

Zosim, der Schutzgott der Bienen bei den Russen.

Zuttibor (Suitibor, Swiatibor), ein Slavischer Waldgott, der namentlich auch in Mähren verehrt ward. Bei Merseburg war ihm ein großer Eichenwald geheiligt.

Zweikampf. S. Ordalien.

Zwerge (Nordisch: Dverge) sind in der Mythologie und dem Reiche der Sagen geisterartige Wesen in sehr verkleinerter Menschengestalt (zum Theil von wunderlichem Aussehen, als: höckericht, großköpfig, lahm u. s. w.), die unter der Erde, in Steinen, auf Bergen, in Felsen und Klippen wohnen, besondere Kunstfertigkeiten und übermenschliche Macht besitzen, sich oft durch Gutmüthigkeit und Dienstfertigkeit, manchmal aber auch durch Tücke und Schadenfreude bemerkbar machen. Nach Nordischem Glauben erschufen die Götter die Zwerge aus den Würmen, die sich in dem Leichname des erschlagenen Weltriesen Ymer erzeugt hatten. In der Edda werden sie als einerlei mit den Schwarzelfen (s. d. Art.) dargestellt, und in drei Klassen eingetheilt. Zur ersten gehören die Erdzwerge, an deren Spitze Durinn steht, und von welchen die jüngere Edda folgende namentlich anführt: Nyi, Nidi, Nordri, Sudri, Austri, Vestri, Althioffi, Dvalin, Nar, Nain, Nippungar, Dain, Liffur, Bavor. Bombur, Nori, Ori, Onar, Ai, Miodvitnir, Vigur, Gandalfur, Vindal-

fur, Thorin, Fili, Kili, Fundinn, Vali, Thror, Throinn, Theckur, Litur und Vitur, Nyr, Nyradur, Reckur, Radsvidur. Zur zweiten Klasse gehören die Steinzwerge unter ihrem Vorsteher Mothsognir; von diesen kommen folgende Namen vor: Draupner, Dolgtvari, Haur, Hugstari, Hleidalfur, Gloinn, Dori, Duffur, Andvari, Hefti (Fili), Haar, Sviar. Zur dritten Klasse endlich gehören jene, die, wie sich die Edda ausdrückt, von Svains Haugi nach Orvanga auf Jornvall kamen *), ihre Namen sind: Loffar, Skirvir, Virvir, Skapidur (Ai), Alfur, Ingi, Eiginskialdi, Falur, Frosti, Fidur, Ginnar. — Die Zwerge spielen in der Skandinavischen Mythologie sehr wichtige Rollen. Nordri, Südri, Austri und Vestri unterstützen den Himmel an seinen vier Ecken, und bringen durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind hervor. Fialar und Galar erschlugen den weisen Quaser, und bereiteten aus seinem Blute den Dichter- und Weisheitsmeth. Ivalds Söhne verfertigten Odins Spieß Gungner, das goldene Haar der Sif und das Schiff Skidbladner; Sindri verfertigte den Ring Draupner, Thors Hammer Mjölner und Freyrs goldborstigen Eber Gullinborste; und auch jene vier Kunstschmide, welche Freyas goldenes Halsgeschmeide Breysing gearbeitet hatten, waren aus dem Geschlechte der Zwerge. Am Tage des Weltunterganges (s. Ragnarokr) stehen die Zwerge zitternd vor den Thüren ihrer Felsenwohnungen, und erfüllen die Luft mit ihrem Jammergeschrei. — Nach Mone bedeuten die Zwerge das unorganische Leben im Schooße der Erde, und sind die Metall- und Erzadern (Maden in Ymers Fleisch), welche die Gebirge durchziehen. Die Zwerge des spätern Aberglaubens in

*) Wörtlich: die von Svains Hügel (nach andern Lesearten: vom Steine des Saales oder Tempels) auf die Koth- oder Pfeilfelder des Schlachtfeldes gekommen sind. Diese Stelle beruht wahrscheinlich auf einer uralten, vielleicht schon zu Snorro's Zeiten vergessenen Sage, und wird daher wohl stets dunkel und unerklärt bleiben.

Teutschen und Slavischen Ländern kommen größtentheils mit den Kobolden (s. d. Art.) überein, oder sind wohl gar die nemlichen Wesen; doch sind von ihnen überall, besonders unter dem Landvolke, die mannigfaltigsten Sagen verbreitet. Eine eigene Art dieser Zwerge sind die Querxe, von welchen in der Oberlausitz und auch in Schlesien so vielerlei erzählet wird. Diesen Erzählungen zufolge hatten sich die Querxe besonders auf dem sogenannten breiten Berge bei Zittau eingenistet. Von dort aus trieben sie ihr Wesen mit den Bewohnern der umliegenden Dörfer, und dort konnte man ihr Thun und Treiben näher kennen lernen, wenn man unerschrocken genug war, sie in ihrem Hauswesen und täglichen Beschäftigungen zu belauschen, und es täglich sehen, wie sie, immer einer nach dem andern, zum sogenannten Querxloche (was jetzt ein verfallener Schacht zu seyn scheint) aus- und eingingen. Ihren Ursprung verdanken sie, der Sage nach, dem sogenannten Querxborne, einer noch jetzt auf jenem Berge befindlichen frischen Quelle, aus welcher beständig einige Querxlein hervorquollen. Den benachbarten Dorfbewohnern wurden sie besonders dadurch lästig, daß sie dieselben öfters, obwohl unsichtbar, beschmaus'ten, und ihnen Brod und andere Speisen aus den Häusern nahmen. Zum Glück wußte man endlich eine Vorkehrung gegen diese Broddiebe ausfindig zu machen. Dies war nemlich der Kümmel; denn ein Brod, worin einige Kümmelkörner mitgebacken worden waren, rühren die Querxe niemals an. Bisweilen sollen sie den Leuten aber auch selbst Geschenke gemacht haben. Dies war z. B. der Fall, wenn sie sich bei Taufgastmählern, und überhaupt in Wochenstuben einstellten. Dann drängten sie sich nicht als ungebetene Gäste zu den Tischen ein, sondern hielten, wenn auch vielleicht nicht Allen, doch wenigstens für die Wöchnerin sichtbar, ihr eigenes Mahl, entweder unter dem Ofen, oder unter dem Bette der Wöchnerin, wo man sie, um die Wöchnerin nicht etwa Gefahren auszusetzen, gern ungestört und in Ruhe ließ. Sie waren dann so höflich und brachten der Wöchnerin etwas von ihren Eßwaaren, oder auch bedeutendere Dinge zum Geschenk in's Bette. — So trieben die Querxe ihr Wesen in dieser Gegend, bis auf den Dörfern die Glocken eingeführt wurden. Glockenklang

mochte ihren zarten Ohren zu stark und zu erschütternd seyn; sie verließen daher diese Gegend. Jene, welche auf oder in dem breiten Berge wohnten, ließen sich von einen Bauer, aus dem nahen Dorfe Heinewalde auf zwei Wagen nach Böhmen fahren. Die beiden Wagen wurden gepfropft voll, denn die Querxe hängten sich darauf und daran, so daß an jeder Latte und jeder Speiche ein Querxlein hing. Den Bauer, der diese Fuhr übernahm, belohnten sie reichlich, so daß er dadurch zu einem reichen Manne wurde, und alle seine Nachkommen sich noch dieses Glückes erfreuten. Die Querxe sagten beim Abschiede, dann würden sie wieder kommen, wann die Glocken wieder würden abgeschafft seyn; dann, meinten sie, würden auch bessere Zeiten seyn.

Zywie, der Gott des Lebens bei den Polen und Schlesiern.

Register.

Erste Abtheilung.

A.

	Seite
Adler	1
Aeger	—
Agnar	3
Ai	—
Aitwaros	—
Aekthyrner	—
Alberich	—
Alces oder Alfes	4
Alfadur oder Alfader	—
Alfen	8
Alfheim	—
Algis	—
Ali oder Bali	—
Ali, König von Norwegen	9
Alleman	—
Allermannsharnisch	—
All-Mon-Acht	—
Allrunen oder Alraunen	—
Allsvidur	11
Allvater	11
Alp	—
Alphart	—
Altäre	—
Amsvartner	13
Amulet	—
Anar	—
Andhrimner	—
Andvari	—
Angeia	—
Angerbode	—
Antrimpos	14
Apfel	—
Apidome	—
Arfadur	—
Arkona	—
Arvakur	15
Arvodur	—
Asaheim	—

Seite

Asamal 15
Aschan . . . . . —
Asciburg 16
Asen . . . . . —
Asenpferde 20
Asgard . . . . . —
Asinien oder Asinnen . . —
Ask oder Askur . . . 21
Asspelenie . . . . —
Aestar oder Aster . . . —
Aestjen . . . . . —
Atla . . . . . —
Atlaibos . . . . —
Atride . . . . . —
Audros 21
Audumbla . . . . . —
Audur 22
Auerbode . . . . . —
Auergelmer . . . . —
Aukathor . . . . . —
Aul . . . . . . —
Aundlang . . . . . —
Aurinia 23
Ausca . . . . . —
Auschent oder Ausschweyt . —
Austheia . . . . . —
Austre . . . . . —
Auxtheias Vissagist . . —

B.

Seite

Babilos 24
Badumna . . . . . —
Bahrrecht . . . . —
Balder oder Baldur . . —
Baleiger 30
Barden . . . . . —
Barey 31
Barstucke oder Berstucke . —
Bart . . . . . —
Bauge . . . . . —
Baulthor 32
Bäume . . . . . —
Baumelfen 34
Begräbnisse . . . . —
Beiggver oder Bügvir . —
Beila . . . . . —
Bela oder Beli . . . —
Belemnit . . . . —
Belenus 35
Belsta 36
Ben . . . . . . —
Benkis 37
Berchtung . . . . . —
Bergalt . . . . . —
Berge . . . . . . —
Bergelmer . . . . —
Berggeister . . . . —
Bergmännchen . . . —
Bergriesen 38
Berserker . . . . . —
Berserksgangr . . . 39
Berstron . . . . . —
Berstuk . . . . . —
Berta, wilde . . . . —
Berwit . . . . . —
Bestla . . . . . . —

	Seite
Bezlea	39
Biblindi oder Biflindi	—
Biel	—
Bisi	40
Bifrost oder Biffraust	—
Bigvör und Listvör	—
Bil	—
Bileister	41
Bilsenkraut	—
Bilskirner	—
Bilweisen	—
Bissen, geweihter	—
Bitterolf	—
Bjelbog	—
Bjes	42
Blakulle	—
Blidemonat	—
Blikandiböl	—
Blixbuller	—
Blödelin	—
Blödughadda	—
Bloksberg oder Brocken	—
Blotamonat	43
Blotgodar	—
Blotkelda oder Blotabrunnen	—
Blut	—
Blutbaum	44
Bluttrank	—
Bodn	—
Bölthor	44
Bölverk	—
Bör	—
Bore	45
Braga, Brage	—
Bragafull	46
Bragaräbur	47
Brautbett, steinernes	—
Breidablick	—
Breksta	—
Breysing oder Brysing	—
Brimner	—
Brok	—
Brosnuha = cath	—
Brunhild	48
Brünn	—
Brutpfennig	—
Brynhildur	—
Budintaia	—
Budli	—
Bug oder Bog	—
Bure	49
Burgunden	50
Burtonen	—
Buschweibchen	—
Büster	—
Byleiger	—
Bylgia	—
Byrger	—

C.

	Seite
Calvaria	50
Camulus	—
Chason	51
Chaudrun	51
Chrimhild	—
Chrwor	—

	Seite		Seite
Cisara oder Cisa . . .	51	Czastawa	52
Criwe	—	Czernobog	—
Curho, Curche . . .	52		

D.

	Seite		Seite
Dag, Dagur . . .	53	Donnerstag	58
Dainn	—	Dori	—
Dainsleif	—	Drache	—
Dankwart	—	Draczice	—
Daschebog oder Daschuba .	—	Drahomira	59
Datan	54	Drauger oder Haugbuer .	—
Dellingur	—	Draupner	60
Denglegeist	—	Dreiheit	—
Dersintos	—	Dröbna	—
Detinez	—	Droma	—
Devoitis	55	Drotten	61
Djabel	—	Drou	—
Diar	—	Drud	—
Diblik	56	Druiden	62
Did	—	Dualismus	64
Didilia	—	Dusa	65
Diether	—	Dugnai	—
Dietrich von Bern . .	—	Dunayr oder Dineyer .	—
Dis, Disa	—	Dürst oder Türst . . .	—
Dnieper	—	Durathror	—
Dobrebog oder Gilbog .	57	Durin	—
Dobropan	—	Dvalinn	—
Dobrüna	—	Dvergar	—
Dokalfar	—	Dyrsa	—
Dolgtvari	—	Dzidzielja, Ziza . . .	—
Domowye Duchy . . .	—	Dziewanna	66
Don	58	Dziwa	—

E.

	Seite
Easter	66
Ebenrot	—
Echo	67
Ecken	—
Edda	—
Eichen	—
Eichhörnchen	—
Eikin	—
Eikinskialdi	—
Eimyria und Eisa	—
Einheriar	—
Eitr	—
Ejkthyrner	68
Ejr oder Eyra	—
Ekerken	—
Eckhart	—
Elben	—
Elder	69
Eldhrimner	69
Elementargeister	—
Elfen oder Alfen	—
Elgia	72
Eliud	—
Elivager	73
Elle	—
Elliser	—
Elvidver	—
Embla	—
Erdmännchen	—
Erich	—
Ermin	—
Ermenreich	—
Esk	74
Esus	—
Etzel	—
Ezernim	—

F.

	Seite
Falhofner	74
Fallandi forrad	—
Falur	—
Farangerfall	—
Farbaute	—
Farmagott	—
Fasolt	—
Faun	—
Feen	75
Feindschaft	76
Fenja und Menja	—
Fenris oder Fenrir	76
Fensaler	78
Fest - machen	—
Feuer	—
Feuerprobe	—
Fialar	—
Fiaulsvithr	76
Fimafenger	—
Fimbul	—
Fimbultyr	—
Fimbulveter	—

	Seite
Fingal	79
Fiölner	—
Fion	—
Fiorgun	—
Fiorm	80
Flaga	—
Flins, Flint	80
Flüsse	—
Fofner	—
Folkvanger	—
Fornjordur oder Fornjoter	81
Forsete	—
Fosite	—
Fosta oder Phoseta	82
Frau, weiße	—
Frauen	82
Freda und Weda	—
Freischuß	83
Freke	—
Freya	—
Freyamonat	84
Freyatag	85
Freyr	—
Fro oder Frö. S. Freyr	—
Frigga, Frig	88
Friggo	90
Froste	—
Frostriesen	—
Frothi	—
Fulla oder Fylla	—

G.

	Seite
Galar	91
Ganger	—
Ganglatte	—
Gangler	—
Gangleti	—
Ganglöt	—
Gangrader	—
Ganna	92
Gardot	—
Gardrosa	—
Garm	—
Gardunithis	—
Gasto	—
Gaul	—
Gaumul	—
Gaundler	—
Gaupul	—
Geburtsgöttinnen	92
Gefion	93
Gefna	—
Geierskogul	93
Geirahöd	—
Geiraulul	—
Geirröd, der Riese	—
Geirröd, König des Gotnalandes	—
Geirvimal	94
Gelgia	—
Gerda	—
Gere	—
Gernot	—
Gersemi und Hnos	—
Gewar oder Neff	—
Giall	95

Seite

Giallarhorn 95
Gialpe . . . . . —
Gilbog . . . . . —
Gilling . . . . . —
Gimle . . . . . —
Ginungagap 96
Giöll . . . . . —
Gipul . . . . . —
Giselher . . . . . —
Gjel . . . . . —
Gjöl . . . . . —
Gladr . . . . . —
Gladsheim . . . . . —
Glanur 97
Glapsvithr . . . . —
Gläsisvel . . . . —
Glasor . . . . . —
Glenr . . . . . —
Glitner . . . . . —
Glöd . . . . . —
Gloinn . . . . . —
Gna . . . . . —
Gnesen 98
Gnomen . . . . —
Gnüpa 99
Godan . . . . . —
Godheim . . . . —
Goinn . . . . . —
Göll . . . . . —
Gondu . . . . . —
Göndul . . . . . —
Gorinia . . . . . —
Götterdämmerung . . —
Gottesurtheil . . . —
Göya 100
Goyemonat . . . . —
Gräber . . . . . —
Grafvitnir . . . . . —

Seite

Grafvöllubr 100
Gral . . . . . —
Gram . . . . . —
Gramr . . . . . —
Grani 101
Grath . . . . . —
Gravakr . . . . —
Greipe . . . . . —
Gridur . . . . . —
Grimarr . . . . —
Grimhilldur . . . . —
Grimmer . . . . —
Grimner . . . . —
Grimr . . . . . —
Großmann 102
Grotta . . . . . —
Guboi . . . . . —
Gudi . . . . . —
Gudr . . . . . —
Gudrunnur . . . . —
Guldfaxi . . . . —
Guldtoppur . . . . —
Gullinbruste . . . . —
Gullintanni . . . . —
Gullveig 103
Gungner . . . . —
Gunlöda . . . . —
Gunnar . . . . . —
Gunnur . . . . . —
Gunther . . . . —
Gunthorin . . . . —
Guntraa 104
Guttormur . . . . —
Gyge . . . . . —
Gygiur . . . . . —
Gylfe . . . . . —
Gyller 105
Gymer . . . . . —

H.

	Seite
Haar	105
Habrock	—
Hackelnberg	106
Hadebrant	—
Hadebruch	—
Hading	—
Hagen v. Troneg	—
Haine	—
Haldan	107
Halegmonat	—
Hallinskidi	—
Ham	—
Hamingia	—
Hamoys	—
Häner oder Hainer	—
Hangagott	108
Haugbuer	—
Hansenfeuer	—
Hans Heilings = Felsen	—
Har	109
Harbard	—
Hardveor	—
Hate, Hradvitnissohn	—
Haull	110
Haurgabrud	—
Hausalter	—
Hausgeister	—
Hecke = Pfennig	—
Heer, wüthendes	—
Hefring	—
Heimdal	—
Heime	—
Heiner	111
Hejdrum	111
Hela oder Hel	—
Helblinde	112
Heldenbuch	—
Helgeland	122
Helgrindum	—
Hellblinder	—
Heremunt	123
Herfadur	—
Hersiöter	—
Herian v. Herrain	—
Herkules	—
Hermann	—
Hermin	—
Hermode	—
Herteiter	—
Hertha oder Herda	—
Hesus oder Esus	125
Hexen	—
Hilda	128
Hildebrand	—
Hildur	—
Hilldalfur	129
Himinbroter	—
Himinburg	—
Himingläffa	—
Himmel	—
Hinzelmann	—
Hiorthrimul	132
Hirowit	—
Hirrokin	—
Hirtenstein	—
Hjälmberi	133

	Seite
Hlauck	133
Hladolet	—
Hlawaradże	—
Hler	—
Hlidskjalf	133
Hlodide	—
Hlodina	134
Hlorridi	—
Hludana	—
Hlyn oder Lina	—
Hnikar, Hnikur	—
Hnitberg	—
Hnos oder Nossa	—
Hoder oder Hauder	—
Hodka	135
Hofwarpner	—
Hogni	—
Holge oder Haloge	—
Holla oder Hulda	—
Höllenflüsse	136
Höllenjungfrauen	137
Holzweibchen	—
Honidlo	—
Horn	—
Hostin	—
Hrafnagud	138
Hräsvelgur	138
Hraunn	—
Hridur	—
Hrimfaxi	—
Hringhorne	139
Hrist	—
Hrith	—
Hrugner	—
Hrymr	—
Hrymthussen	—
Hugdieterich	—
Hugi	—
Huginn	—
Huicke	140
Huldrer	—
Hünangsfall	—
Hünen	—
Hunen	—
Hünenbetten	—
Hungur	141
Husel	—
Hütchen	—
Hvergelmer	142
Hylo	—
Hymer	—
Hyndla	143

J.

	Seite
Jafnhar	143
Jaga = Baba	144
Jäger, wilder	—
Jalkr	144
Jarnsaxa	—
Jarvidur	—

	Seite
Jasen	144
Ida = Ebene	—
Idavöllur	—
Ide	—
Idun oder Idunna	—
Jecha	147
Jeſſ	—
Jetha	—
Jetten, Jöten	—
Ild	—
Ilja	—
Ilmur	148
Jods	—
Jodut	—
Johannesfeuer	—
Jörd	—
Jormungand	148
Jotunheim	149
Ipabog	—
Iring v. Dänemark	—
Irmin (Erich, Iring)	—
Iſarnkoll	152
Iſchwambrat	—
Iſis	—
Jude, der ewige	153
Juel, Juelfeſt	154
Juelmonat	—
Jungfernſprung	155
Jupiter	—
Juthrbog	—
Ivalder	—
Ividien	156

K.

	Seite
Kabbala	156
Kaleda	157
Kare	—
Karewit	—
Kaſcha	158
Kaſchtſchey	—
Kaukie	159
Kelpie	—
Kendenich	—
Kielkropf	—
Kierpicz	160
Kiew	—
Kikimora	—
Kirnis	—
Kjalar	—
Klimba	—
Kobolde	160
Kolga	164
Koliada oder Kaleda	—
Kolna	165
Koltki	—
Kor	—
Kormt und Ormt	—
Kors, Korſcha	—
Kosmogonie, d. i. Weltentſtehung	—
Kotaucz	166
Krak	—
Krakau	—
Kraki	167
Králomoc	—
Kráſcpanj	—

	Seite
Kráſyna oder Kráſatina	168
Kremara	—
Kreuzgericht	—
Kricco	—
Krodo	—
Krok	—
Kroſyna	—
Kröten	169
Krukis	169
Krutzmann	—
Kupalo	—
Kurwaiczin Craiczin	—
Kwaſer	—
Kyhala	—
Kyfhäuſer	—

L.

	Seite
Lada	170
Ladon	—
Laga	—
Labra	171
Lasdona	—
Latobius	—
Laukeya	—
Lawkpátim	—
Led, Leda	—
Leding	—
Leifſthur	—
Lel und Polel	—
Lel, Lela oder Lelo	172
Lerad	—
Leſchje	—
Letfete	—
Lethra	—
Libuſſa	173
Lichtelfen	175
Lichtglauben	—
Lichtgötter	175
Lidskjalf	177
Lif und Lifthraſer	—
Ligicz	—
Liguſſonen	—
Lindwurm	—
Liösalfar	181
Liſtvör	—
Ljada	—
Lodur	—
Lofn (Löbna, Löffe)	182
Loge	—
Loke oder Lopt	—
Lollus, Lällus oder Lullus	187
Loos	—
Löwe	188
Luibegeld	—
Luna	—
Lyna	189
Lyngve	—

M.

	Seite
Macocha	189
Magni	189

	Seite
Mahr	190
Maidlberg oder Magdberg .	—
Makosch oder Mokesch . .	191
Makosla	192
Mälar= Wäner= und Wettersee	—
Manegarmur	193
Mani, Mone	—
Mann oder Mannus . .	—
Mannheim	194
Mardöl	—
Markopete	—
Markopolen	195
Marowit	—
Mars	—
Marssowa Hora . . .	—
Marzena oder Marzanna .	—
Matergabia	196
Meerfrauen und Meermänner	—
Megingjarder	197
Meldropum	—
Melusine	198
Menja	—
Merkurius	—
Mernt oder Merot . .	199
Miche oder Mike . . .	—
Midgard	—
Midgardsschlange . . .	—
Miechutele und Srutis .	199
Mimer	—
Misislaw	200
Mist	—
Mita	—
Mitodin oder Mitothin .	—
Mjölner	201
Mladka	202
Modeina und Ragaina . .	—
Modgudur	—
Modi	—
Modla	—
Mödsognir oder Montsogner	—
Mojemonat	—
Monate	—
Mond	204
Montag	—
Moor= Jungfern . . .	—
Moosleute	205
Morana oder Morena . .	—
Morskoi Czar	206
Mumim	207
Mummel= See	—
Mundilfare	—
Muspel, Muspelheim . .	—
Muspelleute oder Muspelsöhne	208
Myrkheim	—

Register.

Zweite Abtheilung.

N.

	Seite
Naal	5
Nabka	—
Nacht	—
Naglfar (Naulfar)	—
Nanna	—
Nar, Narve oder Narir	6
Nastrond	—
Nat oder Nott	—
Naut	—
Nebelkappe	7
Necken	—
Nef	—
Nehalennia	—
Nehoda oder Pochwist	—
Nemisa	—
Nestelknüpfen	—
Nibelungenlied	8
Nicken	32
Nida = Ebene	—
Nidhöggur	32
Nidur	—
Niflheim	—
Niflhel	—
Nija oder Niam	—
Nikur	33
Ninwa	—
Niord	—
Niorun oder Niörn	—
Niörve oder Norve	34
Nische = Puck	—
Nisser	—
Nixen	—
Noatun	—
Nocena	—
Nöcken oder Nicken	—
Nordische Mythologie	35
Nordre	39
Nornen	—

	Seite
Nossa	42
Nothfeuer	—
Nothhemd	43
Nowgorod	44
Numejas	44
Nyi und Nythi oder Nidi	—
Nyt	—

O.

	Seite
Occopirn	44
Oden	—
Oder. S. Odur	—
Odin oder Othin	45
Odrärir	58
Odur	—
Okolne	59
Oller	—
Olmütz	—
Olwalde	—
Omi	—
Onar	—
Ondinen	59
Opfer	60
Ordalien	63
Ormt	66
Orwanga	—
Oski	—
Oslad oder Uslad	—
Ossian	—
Ost	67
Ostar	—
Otnit	—
Oybin	—

P.

	Seite
Patel	67
Pelvit	—
Perdoyt	68
Pergubrios oder Pergrub	—
Perkunos	—
Perun, Peron oder Pierun	—
Pesseias	70
Petersberg	—
Phosera	—
Pikollos	—
Pitrolf oder Bitterolf	71
Pizi	71
Pochwist	—
Pogoda, Pohoda oder Podaga	—
Poklum	—
Pokollos	—
Polel	72
Polela oder Polelo	—
Polengabia	—
Polkan oder Polkran	—
Porenut	—
Porewith	—

Seite
Posen 72
Posterli . . . . . —
Potrimpos 73
Prag . . . . . —
Priester . . . . . —
Prigirstitis 76
Priparcis . . . . . —
Pripegala . . . . . —

Seite
Prowe oder Prono . . 76
Pucken 77
Puschkait . . . . . —
Puschot . . . . . —
Püsterich oder Büster . . —
Pustonen 78
Puttonen . . . . —
Pya . . . . . —

Q.

Seite
Quaser 78
Quellendienst 79

Seite
Querxe. S. Zwerge . . 213

R.

Seite
Rabengott 79
Rabenstein . . . . . —
Radamas 82
Radegast od'r Ridegast . —
Radgost oder Radhost . . 83
Radka . . . . . —
Ragaina . . . . . —
Ragnarok oder Ragnarokr . —
Ran 86
Ratainicza 87
Ratatösker . . . . . —
Randgrith . . . . . —
Rathgrith . . . . . —
Rauguzemapat . . . —
Raun . . . . . . —
Razi . . . . . . —
Reginleif . . . . . —
Rennandi . . . . . —

Seite
Rhetra 87
Riesen 88
Riesenjungfrauen . . . —
Riesensteine, Riesengräber . —
Rimfaxi . . . . . . —
Rin . . . . —
Rinda 89
Ringhorn oder Hringhorn . —
Rista oder Hrist . . . —
Rödmonat . . . . . —
Rogdai . . . . . . —
Roland oder Rutland . . —
Rolf oder Hrolf . . . 90
Romowe 93
Roswpdicz . . . . . —
Roßtrapp . . . . . —
Rota 95
Rübezahl . . . . . —

	Seite
Rugiäwith	97
Runen	98
Russalky	99
Rykajoth	99
Rymthussen	—

S.

	Seite
Sadr	99
Saga	100
Sährimner	—
Säkin	—
Salamander	—
Sangrid	101
Sann=Getall	—
Sater	—
Saxnote	—
Schlangen	—
Schnidre oder Snidre	—
Schrötel	—
Schwarzelfen	—
Schwarzgötter	—
Schwaixtix	—
Schweibrat	102
Seedrou	—
Seid	—
Seitonen	—
Semargla, Simerzla	—
Senovia oder Sevana	—
Sesrumner	—
Siegfried	—
Sif oder Sifia	—
Sigfaudr	103
Siggonetten	—
Sigurd	—
Siksa	—
Silfintrop	—
Silinicz	—
Silnoy Bog	104
Simkerla, Simzerla	—
Sindri	—
Sindur	106
Siner	—
Siöfn oder Siofna	—
Sith	—
Sithhauter	—
Siethskegur	—
Siwa oder Dziwa	—
Skade	107
Skalden	109
Skapidur	110
Skaugul oder Skögul	—
Skeggöld	—
Skidbrimer	—
Skidbladner	—
Skinfaxi	111
Skirner	—
Skoll oder Sköll	—
Skrimer oder Skrimner	—
Skuld	—
Slawensk	112
Slehobog	—
Sleipner	—
Slidrugtanni	113
Slidur	—
Slith	—
Smik	—
Snär	—

	Seite
Snio	113
Snotra	—
Sökvabäk	114
Sol oder Sunna	—
Son	—
Sonne	—
Sonntagskinder	—
Spadysir	—
Spielberg	—
Spinnerin am Kreuz	—
Spiritus familiaris	116
Springwurzel	117
Srutis	—
Sſetek oder Skrjtek	—
Stallbrüderschaft	118
Stock im Eisen	—
Straund	121
Striba oder Stribog	—
Stubenez	—
Stuffo	—
Sudice	122
Südre oder Sudri	—
Suitibor oder Swiatibor	—
Sultur	122
Sunna	—
Surtur	—
Suttung	—
Svains = Haugi	—
Svadilfar	—
Svartalfheim	123
Svardhöfde	—
Svaul oder Svöl	—
Svidor oder Svidrir	—
Svipall	—
Svipul	—
Svithr oder Svithur	—
Swakonen	—
Swalgonen	—
Swantewit, Swetowid, Swiatowid	—
Swatawa	127
Sygin	—
Sylgir	—
Sylphen	—
Syn oder Synia	—

T.

	Seite
Tage	128
Tanfana	129
Tangniofter	—
Tangrisner	—
Tannhäuser	—
Taran, Taranucnus	—
Tarnkappe	—
Taſſanj	—
Taswirzis	—
Tawals	—
Telyn	130
Tempel	—
Teufelsbrücke	—
Teutates	131
Thaull oder Thul	—
Theeer	—
Thialfi	—
Thiaſſe	—
Thiere	132
Thiodnuma	—

Seite

Thiß, Thiſa 132
Thok . . . . . —
Thor . . . . . —
Thorgerdur 150
Thormonat . . . . —
Thorre . . . . . —
Thridje . . . . . —
Thrudgelmer . . . . —
Thrudr 151
Thrudvanger oder Thrudheim —
Thrym . . . . . —
Thrymheim . . . . —
Thudr . . . . . —
Thurſen oder Thuſſer . . —
Thyn . . . . . —
Tiluſſonon oder Talaſſonen . —
Tod-Austragen . . . —
Todtengebräuche . . . 152
Todtenſonntag . . . 155

Seite

Tratjas Kirbixtu . . . 155
Traum . . . . . —
Triglaw 156
Trinken, Trinkſucht . . 157
Trizna oder Triſna . . —
Trolle, Trolde, Trollquinde —
Troneg (Hagen v. Troneg) —
Trzibek oder Trzibog . . —
Tſchudo Morskoe . . . 158
Tſchur . . . . . —
Tſchurilo . . . . —
Tugarin . . . . . —
Tuiſto oder Teut . . . —
Tur 159
Türſt . . . . . —
Tut-Oſel . . . . —
Twertikos . . . . —
Tyr 160

U.

Seite

Ublanicza 160
Uboze . . . . . —
Udainsakr . . . . —
Udor 161
Ulfruna . . . . . —
Uller . . . . . —
Unterberg . . . . —

Seite

Upſala 162
Urd . . . . . —
Urdarbrunn 163
Urgiafa . . . . . —
Uſlad . . . . . —
Utgard . . . . . —
Utgardsloke . . . . —

V.

Seite

Vafthrudner . . . 163
Vaganoff . . . . —
Valaskjalf 164

Seite

Vale oder Vali . . . 154
Valfadur . . . . —
Valgrind . . . . —

	Seite
Valhall oder Valhalla	164
Vali, Vale oder Vile	166
Valkyren, Valkyriur	167
Van	173
Vanadis	—
Vanaheim	—
Vanen	—
Vänersee	174
Var.	—
Vasuthr	—
Vaund	—
Ve	—
Vedurfölner	175
Veleda	—
Venus	—
Verdande	176
Vestri	—
Vid	177
Vidar	—
Vidblain	178
Vidolf	—
Vidr	—
Vidrer	—
Vielona	—
Vigridr	—
Vile	—
Vilmeid	—
Vimr	—
Vindalf	179
Vindheim	—
Vingolf	—
Vodha	—
Volen oder Völven	—
Volsung	180
Von	—
Vör	—
Vötter	—
Vulcanus	181

W.

	Seite
Wahrsagen	181
Währwolf	183
Waidalottes oder Wurskaiti	—
Waizganthos	184
Wälder	—
Walgina	—
Walpurgisnacht	—
Walther von Aquitanien	185
Wanda	—
Wäner- und Wettersee	—
Warpulis	—
Wasser	—
Wasserprobe	—
Wassily	186
Wawel	186
Wechselbalg	—
Weda	187
Weidemonat	—
Weionen	—
Weiße Frau	—
Weles oder Wolos	189
Wellenmädchen	—
Welten	—
Weltentstehung	—
Wesna und Morara	—
Wichtel	190
Wila	—
Wilde Berta	—

	Seite
Wilna	190
Windsbraut	—
Wintermonat	191
Wintirfyllith	—
Wischehrad	—
Witislaw	—
Wittich von Garten	—
Wladimir	—
Wlasta	193
Wodan (Woden, Wode)	—
Wolderken	193
Wolfdietrich	—
Wolkow oder Wolkwe	—
Wolos	194
Woloty	—
Wradka	—
Wunderberg	—
Wünschelruthe	—
Wurskaito	196
Wüthendes Heer	—

Y.

	Seite
Yaga = Baba	202
Ydalir	203
Ygdrasil	—
Ymer	206
Yomala	206
Yrpa	207
Yrsa	—
Yvald	—

Z.

	Seite
Zauberei	207
Zberad = Säule	208
Zebut	209
Zelon	—
Zelu	—
Zemargla	—
Zemina	—
Zewanna oder Zewonia	—
Zibog oder Siebog	—
Ziemienik	210
Zimtzerla	—
Ziselbog	—
Ziwiena	210
Ziztila	—
Zlebog oder Slebobog	—
Zlota Baba	—
Znaim	—
Zniez	211
Zornboch oder Zerneboch	—
Zosim	—
Zuttibor	—
Zweikampf	—
Zwerge	—
Zywie	214

Berichtigungen.

Erste Abtheilung.

Seite VII. (Vorrede) Zeile 26. lies Liboschan statt Liboschau.
Seite 3. Zeile 26. lies Aejkthyrner statt Ajkthyrer.
— 14. — 30. — Schatzungen — Satzungen.
— 32. — 20. — Vor — Von.
— 34. — 25. — Donnerkeile — Donnerkeule.
— 35. — 30. — Priamus — Prianus.
— 39. — 3. — wetzend — welzend.
— 59. — 2. soll es heißen: und eine Hauptwidersacherin des in Böhmen zu ihrer Zeit u. s. w.
Seite 71. Zeile 9. lies Alfentänze statt Alpentänze.
— 73. — 13. — Todtenreiches — Todenreiches.
— 136. — 26. — geleitet — geleitrt.
— 141. — 1. — Eren = tag — Ehrentag.
— 154. — 26. — Aberglaune — Aberglauben.

Zweite Abtheilung.

Seite 24. Zeile 12. lies verboth statt verbath.
— 52. — 3. — Christus — Christi.
— 93. — 2. — Skofnung — Stoffnung.
— 177. — 19. muß nach Bibars das Komma wegfallen.
— 179. — 19. setze man nach dem Worte Wegwoda noch hinzu: oder Woiwoda.

